
Pa 50 SD
professional arranger
MODE
D'EMPLOI
DEMO SONG
KORG
FRANÇAIS
Ver. 1.0
KORG
F 1

Instructions sconcernant les risques d’incendie, d’électrocution ou de blessure

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

ATTENTION — Lors de l’utilisation d’instruments électriques, il faut nécessairement prendre des précautions dont les suivantes:

Position de l’instrument. L’instrument ne doit jamais être installé :

- Aux rayons directs du soleil
- Dans des milieux extrêmement froids ou humides
- Dans des milieux particulièrement sales ou poussiéreux
- Dans des milieux soumis à de fortes vibrations

Alimentation. Brancher l’adaptateur AC fourni à une prise secteur ayant un voltage de 100 à 240V. Ne jamais brancher l’instrument à une prise secteur dont le voltage est différent de celui pour lequel l’appareil est prédisposé.

Interférences avec d’autres dispositifs électriques.
Cet instrument est doté d’un micro-ordinateur. Des appareils tels que radios ou postes de télévision peuvent interférer sur son fonctionnement. Il faut donc l’installer à une distance appropriée de tels appareils.

Manipulation. Ne jamais appliquer une force excessive aux interrupteurs ou aux contrôles car ceci peut les endommager.

Nettoyage. Si le boîtier de l’appareil est sale, le nettoyer à l’aide d’un chiffon sec. Ne jamais utiliser des détergents liquides tels que mazout ou alcool, ou abrasifs ou détergents inflammables. **Attention :** Pour nettoyer le pupitre, ne pas utiliser de l'alcool. Si très sale, utiliser un détergent doux pour usage domestique adapté aux surfaces vitrées et dures.

Conserver ce mode d’emploi. Après l’avoir lu, conserver le mode d’emploi pour de futures références.

Ne jamais introduire dans l’appareil des objets ou des choses.

- En aucun cas l’instrument ne doit être en contact avec des liquides. Si un liquide pénètre dans l’instrument, il y a danger de panne de courant, de feu, voire d’électrocution.
- Ne jamais introduire des objets métalliques dans l’instrument. Si de tels objets pénètrent dans l’instrument, déconnecter l’adaptateur AC de la prise secteur et contacter le revendeur Korg ou le magasin le plus proche.

CONSERVER LE MODE D’EMPLOI
NETTOYER UNIQUEMENT AVEC UN CHIFFON SEC

THE FCC REGULATION WARNING (FOR THE U.S.A. AND CANADA ONLY)

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Unauthorized changes or modification to this system can void theuser's authority to operate this equipment.

NOTE CONCERNANT LES DISPOSITIONS (SEULEMENT EU)



Quand un symbole avec une poubelle barrée d'une croix apparait sur le produit, le mode d'emploi, les piles ou le pack de piles, cela signifie que ce produit, manuel ou piles doit être déposé chez un représentant compétent, et non pas dans une poubelle ou toute autre déchetterie conventionnelle.



Disposer de cette manière, de prévenir les dommages pour la santé humaine et les dommages potentiels pour l'environnement. La bonne méthode d'élimination dépendra des lois et règlements applicables dans votre localité, s'il vous plaît, contactez votre organisme administratif pour plus de détails. Si la pile contient des métaux lourds au-delà du seuil réglementé, un symbole chimique est affiché en dessous du symbole de la poubelle barrée d'une croix sur la pile ou le pack de piles.

SAUVEGARDE DES DONNÉES

L'utilisateur peut involontairement provoquer la perte des données stockées dans la mémoire. Veillez à sauvegarder les données importantes sur carte. Korg décline toute responsabilité envers des dommages suite à perte de données.

ECRAN LCD

Certaines pages du mode d'emploi illustrent des affichages détaillant des fonctions et des opérations. Les noms des sons, des paramètres et les valeurs ne sont indiqués qu'à titre d'exemple et peuvent ne pas correspondre à l'affichage sur lequel vous travaillez.

MARQUES ENREGISTRÉES

Macintosh est une marque enregistrée de Apple Computer, Inc. MS-DOS et Windows sont des marques enregistrées de Microsoft Corporation. Toutes les marques ou marques enregistrées appartiennent aux respectifs producteurs.

RÉCLAMATIONS

Les informations contenues dans cette publication ont été soigneusement préparées et vérifiées. Vu nos efforts constants pour améliorer nos produits, les spécifications peuvent être différentes de celles détaillées dans le mode d'emploi. Korg n'assume aucune responsabilité envers les éventuelles différences qui peuvent se présenter entre les spécifications et le texte de ce mode d'emploi - les spécifications sont sujettes à modifications sans préavis.

RESPONSABILITÉ

Les produits KORG sont fabriqués conformément aux plus strictes spécifications prévues par chaque pays. Ces produits sont garantis par le distributeur KORG dans le pays où ils ont été vendus. Le fabricant/distributeur décline toute responsabilité ou garantie envers tout produit KORG vendu démuni de garantie ou de numéro de série. Ceci afin de mieux garantir la protection et la sécurité de l'acheteur.

SERVICE D'ASSISTANCE

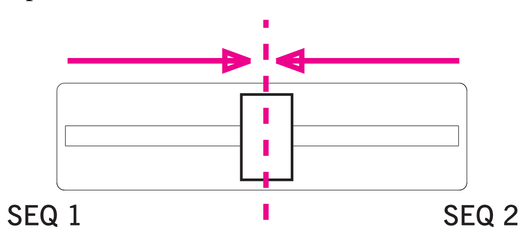
Contacter le Service d'Assistance Agréé KORG le plus proche. Le revendeur Agréé KORG est à votre disposition pour toute ultérieure information concernant les produits, les logiciels et les accessoires pour le clavier.

PA50SD SUR LE WEB

Consulter notre site web pour des informations détaillées: www.korgpa.com ou www.laboitenoiredumusicien.com.

LE CURSEUR BALANCE

Lors de la mise sous tension de l'instrument, vérifiez que le curseur BALANCE est réglé à mi-course. Sur cette position, ce curseur règle les deux Séquenceur 1 (SEQ1) et Séquenceur 2 (SEQ2) à leur niveau maximum. Cette opération vous évitera de lancer la reproduction d'un morceau et de ne rien entendre.



COMMENT…

SOMMAIRE

Introduction

Guide de l'utilisateur

Guide de Reference

Appendice

INTRODUCTION

1. BIENVENUE!

Bienvenue dans le monde de KORG Pa50SD Professional Arranger! Nous vous remercions d'avoir opté pour le Pa50SD, l'arrangeur le plus puissant actuellement disponible sur le marché, idéal pour les professionnels et les passionnés.

Ci-dessous, quelques caractéristiques de votre nouvel instrument :

- Système de génération des sons HI (Hyper Integrated) KORG, comme dans nos meilleurs synthétiseurs professionnels.
- OPOS (Objective Portable Operating System) système opérationnel multitâche : vous pouvez jouer de votre instrument et simultanément charger un autre fichier.
- Mises à jour du système d'exploitation pour charger de nouvelles fonctions à partir d'une carte. Ne laissez pas votre instrument vieillir!
- Solid State Disk (SSD) : c'est à dire comment mettre continuellement à jour votre instrument, en remplaçant facilement la mémoire ROM.
- Lecteur de carte SD compatible avec les cartes de mémoire SD et MMC.
- Accès direct aux Styles sur carte SD.
- Compatible avec les 2 niveaux de sons du General MIDI.
- Plus de 660 Sons (Programs).
- 4 processeurs multieffet, chacun contenant 89 types d'effets.
- 160 Performances et 1216 Single Touch Settings, pour programmer rapidement les sons et les effets du clavier.
- 304 Styles.
- Double Séquenceur XDS doté de Crossfader.
- Style Record et Edit
- Séquenceur complet de toutes les fonctions (Song Record et Edit)
- Amplificateur numérique avec réglage Auto Loudness, pour une reproduction fidèle du son.
- Grand écran.

EXHIBITIONS SUR LE VIF

Le Pa50SD a été conçu pour des exhibitions sur le vif. L'expression "en temps réel" assume toute sa signification avec cet instrument. Les **Performances** vous permettent de sélectionner instantanément les pistes du clavier et le Style adapté ; les **STS** sélectionnent immédiatement les pistes clavier et les **Styles** sont effectivement les camarades de votre groupe qui jouent avec vous sur le vif.

A SAVOIR

Votre revendeur Korg de confiance ne vend pas seulement ce clavier, mais également une vaste gamme d'accessoires, de matériels et de logiciels. Demandez-lui des nouveaux sons (Programs), des Styles ou tout autre matériel musical dont vous avez besoin.

Chaque distributeur Korg est en mesure de vous fournir beaucoup d'informations utiles. Il suffit de les appeler pour obtenir une réponse. En français, voilà les adresses à contacter:

France:	Gaffarel Musique B.P. 435, 95005 Cergy Pontoise, France Tel. 01.34.48.38.38, Fax 01.30.37.77.00 Email gaffy@worldnet.fr Hot Line 01.34.48.38.34
Suisse:	Musik Meyer AG, Spitalstr. 74, 8952 Schlieren, Suisse Tel. 01-7305505, Fax 01-7306794
Benelux:	Voerman Amersfoort B.V., Postbus 321, NL-3800 AH Amersfoort, The Netherlands Tel. +31-3346-12908, Fax +31-3346-16441
Canada:	Jam Industries, 620 McCaffrey, St-Laurent, QC, Canada, H4T 1N1 Tel. (514) 738-3000, Fax (514) 737-5069

Néanmoins, plusieurs distributeurs Korg ont également un site web sur Internet. Contactez ces sites pour obtenir des informations et des logiciels. La page web en français est la suivante:

www.laboitenoiredumusicien.com

Pour la mise à jour du système opérationnel et des fichiers de système (par exemple la sauvegarde de toutes les données d'usine) contactez le site suivant :

www.korgpa.com

D'autres pages web disponibles dans le mode entier sont :

www.korg.com
www.korg.co.uk
www.korgcanada.com
www.korg.co.jp
www.korg.de
www.ekomusicgroup.com
www.korg.es

A LIRE EN PREMIER

Ce mode d'emploi est divisé en trois parties :

- Le **Guide de l'utilisateur** qui présente l'instrument de manière générale et contient une série de guides pratiques dénommés "Didacticiels".
- Le **Guide de Référence** qui est l'analyse détaillée de chaque page.
- L'**Appendice** : une liste de données et d'informations utiles dédié aux programmateurs musicaux.

Glossaire des abréviations de ce mode d'emploi :

▸PERF	Appuyez sur WRITE pour sauvegarder le paramètre dans la Performance.
▸STYLE	Appuyez sur WRITE pour sauvegarder le paramètre dans la Style Performance en cours de session.
▸STS	Appuyez sur WRITE pour sauvegarder le paramètre dans un Single Touch Setting.
▸GBL	Le paramètre peut être sauvegardé dans Global en accédant à l'environnement Global et en appuyant sur WRITE.

EFFECTUER UNE COPIE DE SAUVEGARDE DES FICHIERS DE SYSTEME

Avant d'utiliser votre Pa50SD, on conseille d'effectuer une copie de sauvegarde de toutes les données de système, au cas où elles s'endommageraient.

Pour effectuer une copie de sauvegarde du Système Opérationnel, voir "Save OS" à la page 149.

Pour effectuer une copie de sauvegarde des Données d'usine (Styles, Programs, etc.), voir "Backup Data" à la page 149.

CHARGER LE SYSTEME OPERATIONNEL

Le Pa50SD peut continuellement être mis à jour par le biais de nouvelles versions du système opérationnel. Vous pouvez télécharger ces nouvelles versions directement du site www.korgpa.com. Attention, lisez le fichier Readme fourni avec le système opérationnel.

Maintenez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez simultanément sur ENTER et sur EXIT pour afficher la version du système opérationnel installée sur votre Pa50SD. Appuyez sur EXIT pour quitter cette fenêtre de message.

Pour charger un nouveau système, procédez comme suit :

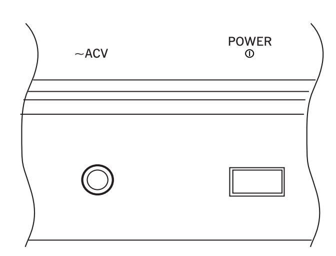
1. Copiez les trois fichiers du système d'exploitation sur une carte SD formatée. Les fichiers suivants sont nécessaires:
   • BPa50SD.Sys
   • NBPa50SD.Sys
   • OsPa50SD.lzx
2. Mettez l'instrument hors tension et insérez la carte contenant le système d'exploitation dans le lecteur.
3. Mettez l'instrument sous tension. L'écran affiche un message vous demandant de charger le système opérationnel.
4. Appuyez sur ENTER pour le charger, sur EXIT pour quitter l'opération de chargement. Si vous appuyez sur ENTER, attendez la fin de l'opération de chargement.
   Quand le système d'exploitation est chargé, un message apparaît et vous demande de retirer la carte puis d'appuyer sur n'importe quel bouton.
5. Retirez la carte et appuyez sur n'importe quel bouton.
   Note : *Effacez les fichiers du système d'exploitation de la carte, pour éviter qu'il sont chargé une deuxième fois.*

CHARGER LES DONNÉES D'USINE

Si le contenu de la mémoire interne s'est endommagé, vous pouvez charger les données d'usine à l'aide des copies de sauvegarde stockées sur disquette. Voir "Restore Data" à la page 150.

2. AVANT DE COMMENCER À JOUER

CONNECTER L'ALIMENTATION



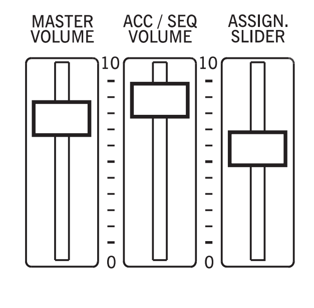
Connectez le cordon d'alimentation fourni à la borne prévue sur la face arrière de l'instrument. Connectez ensuite la fiche à la prise secteur. Le Pa50SD étant doté d'un adaptateur universel, nul besoin de vérifier la tension.

METTRE L'INSTRUMENT SOUS ET HORS TENSION

- Appuyez sur l'interrupteur POWER sur la face arrière pour mettre l'instrument sous tension. L'écran s'allume en affichant un message de bienvenue.
- Appuyez de nouveau sur POWER sur la face arrière pour mettre l'instrument hors tension.

  Attention: *Lors de la mise hors tension de l'instrument, toutes les données stockées dans la mémoire* ***RAM*** *(mémoire volatile destinée à l'édition des Morceaux) sont perdues, tandis que celles sauvegardées dans le* ***disque SSD*** *(mémoire tampon destinée aux données d'usine et utilisateur) sont conservées.*

CONTRÔLER LE VOLUME



- Utilisez le curseur MASTER VOLUME pour régler le volume général de l'instrument. Ce curseur règle le volume du son sur les haut-parleurs internes, sur les bornes principales OUTPUTS (L/MONO & RIGHT) et sur la borne HEADPHONES.

  Note : *Commencez à faible volume et ensuite augmenter MASTER VOLUME. Un volume trop élevé durant longtemps peut endommager l'ouïe.*
- Utilisez le curseur ACC/SEQ VOLUME pour régler le volume des pistes de Style (drums, percussions, bass…). Ce curseur règle également les pistes des deux Séquenceurs, à l'exception des pistes clavier.
- Par défaut, vous pouvez utiliser ASSIGN.SLIDER pour contrôler le volume des pistes clavier. La fonction de ce curseur dépend de l'utilisateur, mais par défaut il est réglé sur le paramètre Keyboard Expression.

LE CURSEUR BALANCE

Le curseur BALANCE règle le volume des deux séquenceurs internes (Séquenceur 1 et Séquenceur 2).

Le déplacer tout à gauche pour régler le Séquenceur 1 au niveau maximum et le Séquenceur 2 à zéro.

Le déplacer tout à droite pour régler le Séquenceur 1 à zéro et le Séquenceur 2 au niveau maximum.

Le positionner à mi-course pour régler les deux Séquenceurs au même niveau.

Note : *Lors de la mise sous tension de l'instrument, positionnez ce curseur à mi-course afin d'éviter que le Morceau ne soit reproduit au niveau maximum.*

CASQUES

Connectez un casque à la borne PHONES (dans le panneau arrière). Vous pouvez utiliser des casques ayant impédance 16-200Ω (conseillé 50Ω). Utilisez un distributeur de casques pour connecter plus d'un casque.

SORTIES DU SON

Le son peut être adressé à un système d'amplification externe, plutôt qu'aux haut-parleurs internes. C'est une fonction particulièrement pratique lors d'un enregistrement ou lorsque vous jouez sur le vif.

Stéréo. Connectez deux câbles mono aux bornes principales OUTPUTS (L/MONO, RIGHT). Connectez l'autre extrémité du câble au canal stéréo de votre table de mixage, à deux retours de scène amplifiés, ou aux entrées TAPE/AUX de vos enceintes. Ne jamais utiliser les bornes PHONO des enceintes !

Mono. Connectez un câble mono à la borne OUTPUT L/MONO. Connectez l'autre extrémité du câble au canal mono de votre table de mixage, à un retour de scène amplifié, ou à un canal d'entrée TAPE/AUX de votre système hi-fi (vous n'entendrez que ce canal, même si votre ampli est prédisposé en mode Mono).

ENTRÉES DU SON

Aux bornes INPUTS disponibles en face arrière, vous pouvez brancher un autre instrument musical électronique, la sortie d'une table de mixage (non amplifiée) ou un reproducteur CD. Ces bornes réagissent à un signal de niveau de ligne. Pour brancher un microphone, vous devez posséder un microphone préamplifié dédié ou une table de mixage. Réglez le gain d'entrée à l'aide des contrôles de volume du dispositif branché. Après avoir branché le dispositif externe, jouez-en pour vérifier le comportement du témoin SIGNAL :

- si le témoin reste ***vert***, vous pouvez augmenter le niveau du gain de sortie du dispositif branché.
- s'il vire à ***l'orange***, le volume est un peu faible, mais çà va bien.
- s'il vire quelquefois au ***rouge***, vous avez atteint le niveau optimal.
- s'il vire trop souvent au ***rouge***, vous devez légèrement diminuer le niveau du gain, jusqu'à ce que le témoin vire quelquefois au rouge, pendant les pics de signal.

CONNEXIONS MIDI

Vous pouvez reproduire les sons internes de votre Pa50SD en le pilotant via un contrôleur externe, par ex. un claviermaître, une guitare MIDI, un wind controller, un accordéon MIDI ou un piano numérique.

1. Utilisez un câble standard MIDI pour connecter la borne MIDI OUT de votre contrôleur à la borne MIDI IN de votre Pa50SD.
2. Sélectionnez le canal de transmission MIDI sur l'instrument pilote. Certains contrôleurs, tels les accordéons MIDI, transmettent généralement sur plusieurs canaux (voir des informations détaillées dans le chapitre dédié au MIDI).
3. Sur votre Pa50SD, sélectionnez le Setup MIDI qui s'adapte le mieux au type d'instrument pilote (voir "MIDI Setup" dans le mode Global).

PÉDALE DAMPER

Connectez une Pédale Damper à la borne DAMPER sur la face arrière. Utilisez un interrupteur à pédale Korg PS1, PS2 ou DS1H ou compatible. Pour modifier la polarité de la pédale Damper, voir le mode Global.

MORCEAUX DE DÉMONSTRATION

Ecoutez la reproduction des Morceaux de démonstration pour découvrir les formidables performances de votre instrument. Seize morceaux sont disponibles.

1. Appuyez simultanément sur les boutons STYLE PLAY et SONG PLAY. Leurs témoins commencent à clignoter.
   N'appuyez sur aucun autre bouton, les Morceaux de démonstration sont reproduits en succession.
2. Sélectionnez une page en appuyant sur les boutons PAGE. La page Demo présente deux pages.
3. Sélectionnez un Morceau de démonstration en appuyant sur les correspondants boutons VOLUME/VALUE disposés autour de l'écran. Le Morceau de démonstration est automatiquement reproduit.
4. Appuyez sur START/STOP pour arrêter la reproduction des Morceaux de démonstration.
5. Quittez le mode Demo en appuyant sur EXIT ou sur l'un des boutons MODE.

LE PUPITRE

Le Pa50SD est fourni d'usine d'un pupitre. Insérez l'instrument dans les deux perçages prévus sur la face arrière.

3. FACE AVANT

Pa 50SD
professional arranger
POWER
DC 12V
1 MASTER VOLUME
2 ACC / SEQ VOLUME
3 ASSIGN. SLIDER
4 MODE
STYLE PLAY
SONG PLAY
B.SEQ
SONG
PROGRAM
DEMO
5 GLOBAL
6 SD CARD
MEMORY
BASS INV.
MAN. BASS
SPLIT POINT
G.QUANTIZE
TEMPO
SINGLE TOUCH
TIE
REST
7 8 9 10 11 12 13
14 STYLE
8/16 BEAT 1
8/16 BEAT 2
BALLAD
BALLROOM
DANCE
ROCK
SOUL & FUNK
WORLD 1
WORLD 2
WORLD 3
LATIN 1
LATIN 2
LATIN DANCE
JAZZ 1
JAZZ 2
TRADITIONAL
DIRECT SD
USER 1
USER 2
USER 3
FADE IN / OUT
VARIATION
FILL
COUNT IN BREAK
ENDING
INTRO
START / STOP
15 16 17 18 19 20 21
RECORD
MENU
26 27
VOLUME / VALUE
DRUM-PERC / DRUM
BASS / PERC
ACC / BASS
29
– / ACC1
MUTE
30 TRK.SELECT
F-1
SINGLE TOUCH SETTING
F-2
F-3
31
SEQUENCER 1
PAUSE
PLAY / STOP
BALANCE
47 48

TEMPO / VALUE
33
KORG
28
– PAGE +
VOLUME / VALUE
UPPER1 / ACC2
UPPER2 / ACC3
29
UPPER3 / ACC4
LOWER / ACC5
MUTE
SINGLE TOUCH SETTING
F-2
F-3
F-4
31
SHIFT
32
BALANCE
47
SEQUENCER 2
PAUSE
PLAY / STOP
48
DOWN / –
UP / +
VALUE
34
EXIT / NO
ENTER / YES
35 36
DISPLAY HOLD
37
38 CHORD SCANNING
LOWER
UPPER
FULL
39 KEYBOARD MODE
SPLIT
FULL UPPER
STYLE CHANGE
PERFORM.
PROGRAM
40 41 42
43 PROGRAM / PERFORMANCE
PIANO
E.PIANO
MALLET & BELL
ACCORDION
ORGAN 1
ORGAN 2
GUITAR
STRINGS & VOCALS
TRUMPET & TROMBONE
BRASS
SAX
WOODWIND
SYNTH 1
SYNTH 2
BASS
DRUM & PERC
SFX
USER 1
USER 2
USER DK
START / STOP
SYNCHRO START
STOP
TAP TEMPO RESET
WRITE CARD IN USE
ENSEMBLE
PAD
STOP
TRANSPOSE
OCTAVE
DELETE
INSERT
21 22 23 24 25 44 45 46

❶ MASTER VOLUME

Contrôle le volume général de l'instrument, des deux haut-parleurs internes, des bornes L/MONO et RIGHT et de la borne PHONES.

Attention *: Si réglés au niveau maximum, les haut-parleurs internes peuvent distordre des Morceaux particulièrement riches en Styles ou en Programs (sons) pendant les pics de signal. Si cela se vérifie, diminuez le volume à l'aide du curseur Master Volume.*

❷ ACC/SEQ VOLUME

Règle le volume de l'accompagnement automatique (mode Style Play) ou des pistes du Song (Morceau), à l'exception de celui des pistes clavier (modes Song et Song Play). C'est un réglage secondaire dont la valeur maximum effective est déterminée par la position du curseur MASTER VOLUME.

❸ Curseur ASSIGN.SLIDER

C'est un curseur librement programmable (voir Global). D'usine, il fonctionne en tant que contrôle du volume des pistes claviéer (contrôle Keyboard Expression).

❹ Section MODE

Les boutons de cette section activent les modes opérationnels de l'instrument. Chaque mode exclut les autres.

STYLE PLAY

Active le mode Style Play qui permet de jouer les Styles (accompagnements automatiques) et/ou de jouer d'une à quatre pistes sur le clavier.

Les pistes clavier sont affichées sur la moitié droite de la page principale. Appuyez sur EXIT pour afficher la page principale à partir de n'importe quelle page d'édition Style Play. Tandis qu'à partir d'un mode opérationnel différent, il faut appuyer sur STYLE PLAY pour afficher le mode Style Play. Si le témoin de TRK SELECT est allumé, appuyez sur TRK SELECT pour l'éteindre et afficher ainsi les pistes clavier.

Ce mode opérationnel est automatiquement activé lors de la mise sous tension de l'instrument.

SONG PLAY

Le mode Song Play vous permet de lire des morceaux à 16 pistes sous forme de fichiers standard MIDI (SMF) directement à partir de la carte. Vous pouvez lire des fichiers ".MID" et ".KAR" directement sur la carte. Vous pouvez même reproduire deux Morceaux simultanément et les mixer à l'aide du curseur BALANCE car le Pa50SD est doté de deux séquenceurs.

Outre les pistes du Song, vous pouvez également jouer une (ou les quatre) pistes clavier en accompagnement au(x) Morceau(x). Les pistes clavier sont affichées sur la moitié droite de la page principale. Appuyez sur EXIT pour afficher la page principale à partir de n'importe quelle page d'édition Song Play.Tandis qu'à partir d'un mode opérationnel différent, il faut appuyer sur SONG PLAY pour afficher le mode Song Play. Si le témoin de TRK SELECT est allumé ou clignotant, appuyez une ou deux fois sur TRK SELECT pour l'éteindre et afficher les pistes clavier.

B.SEQ Active le mode Backing Sequence. Ce mode permet d'enregistrer un nouveau Morceau basé sur les accompagnements automatiques réalisés à l'aide des Styles et de le sauvegarder sous forme de nouveau Fichier Standard MIDI.

SONG Active le mode Song. Ce mode permet de jouer, enregistrer, ou de modifier un Morceau.

PROGRAM Active le mode Program. Ce mode permet de reproduire des sons (Sound Programs) individuels sur le clavier.

DEMO Appuyez simultanément sur SYTLES PLAY et SONG PLAY pour activer le mode Demo et reproduire ainsi les morceaux de démonstration. Vous découvrirez les performances de votre Pa50SD !.

❺ SD CARD

Ce bouton active l'environnement d'édition Card vous permettant d'effectuer diverses opérations sur carte (chargement, sauvegarde, formatage etc.). Cet environnement se superpose à tous les autres modes opérationnels car il est toujours activé en tâche de fond. Appuyez sur EXIT pour retourner au mode opérationnel précédent.

❻ MEMORY (TIE)

Ce bouton active/désactive les fonctions de Lower et Chord Memory. Affichez "Page 24 - Preferences: Controls" à la page 54 (mode Style Play), sélectionnez la fonction à affecter à ce bouton: soit seulement Chord Memory, soit Lower/ Chord Memory. Lorsque prédisposé en Lower/Chord Memory, ce bouton fonctionne comme suit:

ON Maintient le son joué à la gauche du point de partage du clavier, ainsi que l'accord de l'accompagnement automatique joué, quand on relâche les touches du clavier.

OFF Le son et les accords ne sont pas maintenus lorsque l'on soulève les mains du clavier.

▸ Ce bouton fonctionne également en tant que **TIE** en mode Song et en mode Backing Sequence (voir chapitres 11 et 12).

❼ BASS INVERSION (REST)

Ce bouton active/désactive la fonction Bass Inversion.

ON La note la plus grave d'un accord inverti est toujours reconnue comme la note fondamentale de l'accord. Ainsi, vous pouvez spécifier à l'arrangeur des accords tels que : Am7/g ou "F/ C".

OFF La note la plus grave est reconnue comme partie de l'accord et n'est pas toujours considérée la note fondamentale.

▸ Ce bouton fonctionne également en tant que **REST** en mode Song et en mode Backing Sequence (voir chapitres 11 et 12).

❽ MANUAL BASS

Ce bouton active/désactive la fonction Manual Bass.

***Note:** En appuyant sur le bouton MANUAL BASS, le volume de la piste Bass est automatiquement réglé au maximum. Le volume se rétablit automatiquement à sa valeur originale lorsqu'on désactive le bouton MANUAL BASS.*

ON — L'accompagnement automatique s'arrête (à l'exception des pistes Drum et Percussions) et vous pouvez jouer manuellement la piste Bass sur la partie Lower du clavier. Pour activer de nouveau l'accompagnement automatique, il suffit d'appuyer sur l'un des boutons CHORD SCANNING.

OFF — La piste Bass est automatiquement jouée par le Style.

❿ SPLIT POINT (<) ▸GBL

Maintenez enfoncé ce bouton pour afficher la fenêtre Split Point. Lorsque cette fenêtre est affichée, vous pouvez régler le point de partage du clavier simplement en jouant la note devant fonctionner en tant que point de partage sur le clavier. Ensuite, relâchez le bouton SPLIT POINT.

Pour mémoriser la note du point de partage, appuyez sur le bouton GLOBAL et ensuite sur celui de WRITE pour sauvegarder le réglage dans la mémoire de Global (voir "La fenêtre Write" à la page 133).

▸ Ce bouton fonctionne également en tant que **PREVIOUS EVENT** en mode Song et en mode Backing Sequence (voir chapitres 11 et 12).

⓫ G.QUANTIZE (>)

Appuyez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre Groove Quantize et sélectionner sur le vif la quantité de quantification à appliquer au Morceau (uniquement Séquenceur 1). Voir "Fenêtre Groove Quantize" à la page 75.

▸ Ce bouton fonctionne également en tant que **NEXT EVENT** en mode Song et en mode Backing Sequence (voir chapitres 11 et 12).

⓬ TEMPO 🔒 (= LOCK)

Ce bouton active/désactive la fonction Tempo Lock.

ON — Le tempo ne change pas lorsque vous sélectionnez un Style différent ou une autre Performance. Vous pouvez toujours le modifier à l'aide de la molette DIAL ou en appuyant sur les boutons TEMPO.

OFF — La valeur de tempo mémorisée est automatiquement sélectionnée lorsque vous sélectionnez un Style différent ou une autre Performance.

⓭ SINGLE TOUCH

Ce bouton active/désactive la fonction Single Touch.

ON — Lorsque vous sélectionnez un nouveau Style (ou de nouveau le même), un Single Touch Setting (STS1) est automatiquement sélectionné ; ainsi, les pistes clavier et les effets changent quand vous changez de piste de Style d'effet.

OFF — Lorsque vous sélectionnez un nouveau Style (ou de nouveau le même), les pistes du Style et les effets changent, tandis que les pistes clavier ne changent pas.

⓮ Section STYLE (PAVE NUMERIQUE)

Appuyez sur ces boutons pour ouvrir la fenêtre Style Select et y sélectionner un Style. Voir "Sélectionner un Style" à la page 28.

Le dernier bouton de gauche sélectionne la rangée supérieure ou inférieure des banques de Style. Appuyez plusieurs fois sur ce bouton pour sélectionner l'une des rangées. (Après avoir allumé les deux témoins, appuyez de nouveau sur le bouton pour les éteindre).

Témoin supérieur allumé
Rangée supérieure des Styles sélectionnée.

Témoin inférieur allumé
Rangée inférieure des Styles sélectionnée.

A savoir sur les banques de Style et les noms. Les Styles de "8/16 BEAT" à "WORLD 3" et de "LATIN1" à "TRADITIONAL" sont de Styles standard que l'utilisateur peut normalement éditer en les chargeant (à condition d'enlever la protection; voir "Factory Style Protect" à la page 150).

Les Styles "DIRECT SD" sont des Styles accessibles directement sur carte (il n'est pas nécessaire de les charger au préalable). Voyez "La banque 'DIRECT SD'" à la page 44.

Les mémoires de Styles "USER1"~"USER3" peuvent accueillir des Styles chargés d'une carte.

Chaque bouton (banque de Style) présente 2 pages, chacune contenant 8 Styles au maximum. Déroulez les Styles en appuyant sur les boutons PAGE.

Raccourci pour afficher la banque originale d'un Style. Vous pouvez afficher la banque originale dans laquelle le Style est sauvegardé. Il suffit d'enfoncer le bouton SHIFT et d'appuyer sur le dernier bouton de gauche de la section STYLE. Une fenêtre s'ouvre à l'écran en indiquant le nom de la banque d'origine. Pour quitter la fenêtre, relâchez le bouton SHIFT.

Raccourci pour afficher toutes les pages de la banque sélectionnée. Pour aficher l'une après l'autre toutes les pages de la banque sélectionnée, appuyez plusieurs fois sur le bouton de la banque.

▸ Ces boutons fonctionnent également en tant que **pavé numérique** dans certaines pages (voir Song Play).

⓯ FADE IN/OUT {->Style}

Si le Style est à l'arrêt, ce bouton lance le Style avec une augmentation progressive (le volume passe progressivement de zéro au maximum).

Si le Style est en reproduction, il l'arrête avec une diminution progressive (le volume passe progressivement du maximum au zéro).

Il ne faut pas appuyer sur START/STOP pour lancer ou arrêter l'accompagnement du Style.

⓰ Boutons VARIATION 1-4 (LONGUEUR DE LA NOTE)

▸PERF ▸STYLE

Chacun de ces boutons sélectionne l'une des quatre variations disponibles pour chaque Style. Les modèles représentatifs, ainsi que les sons de chaque variation peuvent changer.

▸ Ces boutons fonctionnent également en tant que **LONGUEUR DE NOTE (NOTE LENGHT)** en mode Song et en mode Backing Sequence (voir chapitres 11 et 12).

⑰ Boutons FILL 1-2 (LONGUEUR DE NOTE)

▸PERF ▸STYLE

Ces deux boutons introduisent un fill-in (passage). Appuyez-les deux fois (témoins clignotants) pour reproduire le passage de manière circulaire (loop) et sélectionnez un élément quelconque du Style (Fill, Intro, Variation…) pour quitter la répétition.

▸ Ces boutons fonctionnent également en tant que **LONGUEUR DE NOTE (NOTE LENGHT)** en mode Song et en mode Backing Sequence (voir chapitres 11 et 12).

⑱ COUNT IN / BREAK

Avec le Style à l'arrêt, appuyez sur ce bouton et ensuite sur START/STOP pour introduire une mesure initiale de compte à rebours, ensuite le Style démarre.

Avec le Style en reproduction, ce bouton introduit une pause (une mesure vide commençant avec un kick + un crash). Appuyez-le deux fois pour reproduire le passage de manière circulaire (loop) et sélectionnez un élément quelconque du Style (Fill, Intro, Variation…) pour quitter la répétition.

⑲ Boutons ENDING 1-2 (DOT, TRIPLET)

▸PERF ▸STYLE

Avec le Style en reproduction, appuyez sur ces deux boutons pour introduire une Ending (fin) et arrêtez le Style. Appuyez sur l'un des deux et le Style s'arrêtera en exécutant une Ending. Si appuyés avec le Style à l'arrêt, ils introduisent une paire d'Intros (introductions).

Appuyez-les deux fois (témoins clignotants) pour une reproduction circulaire (loop) et sélectionnez un élément quelconque du Style (Fill, Intro, Variation…) pour quitter la répétition.

▸ ENDING 1 fonctionne également en tant que **DOT** et ENDING 2 en tant que **TRIPLET** que vous pouvez utiliser dans les modes Song et Backing Sequence (voir chapitres 11 et 12).

***Note :** Ending 1 reproduit une séquence courte de différents accords, tandis qu'Ending 2 joue sur la base du dernier accord reconnu.*

⑳ Boutons INTRO 1-2

▸PERF ▸STYLE

Ces deux boutons règlent l'arrangeur en mode Intro. Après avoir appuyé sur l'un de ces boutons, lancez le Style qui commencera avec l'introduction sélectionnée. Le témoin de INTRO s'éteint automatiquement à la fin de l'introduction.

Appuyez-les deux fois (témoins clignotants) pour une reproduction circulaire (loop) et sélectionnez un élément quelconque du Style (Fill, Intro, Variation…) pour quitter la répétition.

***Note :** Intro 1 reproduit une séquence courte de différents accords, tandis qu'Intro 2 joue sur la base du dernier accord reconnu.*

㉑ START/STOP

Lance ou arrête le Style.

SHIFT Vous pouvez remettre à zéro toutes les notes "gelées" et les contrôleurs du Pa50SD, ainsi que tout instrument branché à son MIDI OUT, en utilisant la fonction "Panic". Appuyez sur SHIFT + START/STOP pour arrêter toutes les notes et rétablir tous les contrôleurs.

㉒ SYNCHRO START / STOP (DELETE)

Ce bouton active/désactive les fonctions Synchro Start et Synchro Stop. Appuyez-le plusieurs fois pour activer/désactiver ces fonctions. Le cycle du témoin est, dans l'ordre, le suivant : START ➛ START+STOP ➛ OFF.

Témoin de START allumé

Lorsque le témoin est allumé, il suffit de jouer un accord dans la zone de reconnaissance d'accords (généralement en dessous du point de partage, voir CHORD SCANNING en mode Style Play) pour lancer automatiquement le Style. Vous pouvez également insérer l'une des introductions INTRO avant de lancer le Style.

Témoins de START+STOP allumés

Lorsque les deux témoins sont allumés, il suffit de relâcher les touches pour arrêter le Style. Ensuite, il suffit de jouer de nouveau un accord pour lancer le Style qui recommence à jouer.

OFF Toutes les fonctions Synchro sont désactivées.

▸ Ce bouton fonctionne en tant que **DELETE** Song et en mode Backing Sequence (voir chapitres 11 et 12).

On l'utilise également pour supprimer le caractère sélectionné lors de l'édition d'un texte.

㉓ TAP TEMPO/RESET (INSERT)

Ce bouton fonctionne de deux manières différentes, selon l'état du Style (stop/play).

Tap Tempo : Avec le Style à l'arrêt, vous pouvez "battre" le tempo sur ce bouton. Ensuite, la reproduction de l'accompagnement commence avec le tempo ainsi prédisposé.

Reset : Lorsque vous appuyez sur ce bouton avec le Style en reproduction, le modèle représentatif du Style retourne au battement précédent.

▸ Ce bouton fonctionne également en tant que **INSERT** Song et en mode Backing Sequence (voir chapitres 11 et 12).

On l'utilise également pour insérer un caractère sur la position du curseur lors de l'édition d'un texte.

㉔ WRITE/CARD IN USE

En mode Style Play, ce bouton ouvre la fenêtre Write où sauvegarder toutes les pistes dans une Performance, les pistes clavier dans un Single Touch Setting (STS) ou les pistes de l'accompagnement dans une Style Performance. (Voir "La fenêtre Write" à la page 46).

Dans l'environnement d'édition Global, il sauvegarde les paramètres Global dans la mémoire. (Voir "La fenêtre Write" à la page 133).

▸ Le témoin de ce bouton fait fonction de témoin d'accès à la carte **CARD IN USE** et clignote durant l'accès à la carte.

㉕ ENSEMBLE

▸PERF ▸STS

Ces boutons activent/désactivent la fonction Ensemble. Si activés, les accords d'harmonisation joués à la main gauche s'ajoutent à la mélodie de la main droite.

***Note :** La fonction Ensemble est activée uniquement si le clavier est prédisposé en mode SPLIT et que le mode LOWER Chord Scanning est sélectionné.*

㉖ RECORD

Ce bouton prédispose l'instrument en mode Record (en fonction du mode opérationnel en cours).

㉗ MENU

Ce bouton ouvre la page du Menu du mode opérationnel en cours ou l'environnement d'édition. Après avoir ouvert un menu, vous pouvez aller directement à l'une des pages d'édition en appuyant sur les correspondants boutons VOLUME/VALUE ou dérouler les pages en appuyant sur les boutons PAGE. Pour retourner à la page principale du mode opérationnel en cours ou pour fermer l'environnement d'édition, appuyez sur EXIT.

Voir le chapitre dédié à chaque mode opérationnel ou environnement d'édition pour une lecture détaillée.

㉘ PAGE -/+

Après avoir appuyé sur MENU pour ouvrir un menu, appuyez sur ces boutons pour dérouler les pages d'édition d'un mode opérationnel ou d'un environnement d'édition. Appuyez sur EXIT pour retourner à la page principale du mode opérationnel en cours à partir d'une page d'édition ou pour quitter l'environnement d'édition Global ou Card.

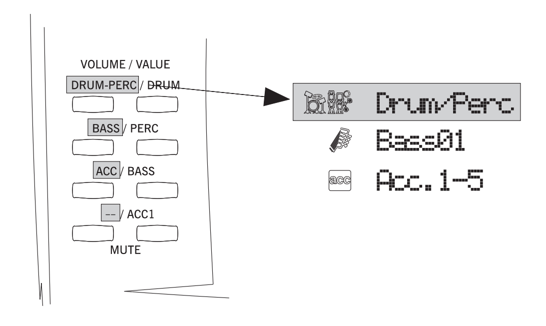
En outre, ces boutons permettent de sélectionner une page différente dans une fenêtre Style Select ou Program Select.

㉙ Boutons VOLUME/VALUE (MUTE) A-H

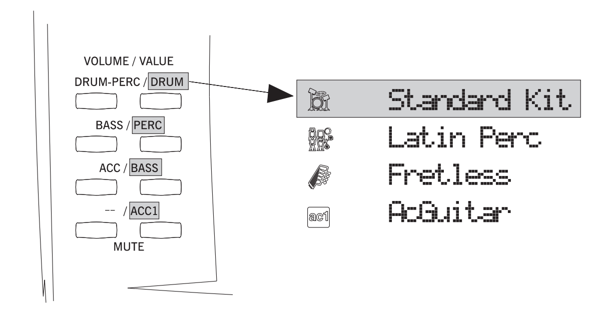
Dans ce mode d'emploi, chaque paire de bouton est distinguée par une lettre de l'alphabet (A-H). Voir chapitre "Ecran et interface utilisateur" à la page 20.

Le nom de la piste correspondante est estampillée au-dessus de chaque paire de boutons. Ces noms correspondent à la piste affectée par cette paire de bouton dans la page principale du mode Style Play.

- La moitié de gauche est dédiée à la page principale qui affiche les pistes clavier et les pistes de Style qui sont groupées :



- La moitié de droite est dédiée à la page des pistes du Style qui affiche l'accompagnement de chaque piste :



Voir "Symboles et icônes" à la page 22.

Utilisez ces boutons pour effectuer diverses opérations sur les commandes et les fonctions affichées à l'écran.

SELECTIONNER
: Appuyez sur ces boutons pour sélectionner le correspondant paramètre à l'écran (par ex. une piste, un paramètre ou une commande). Utilisez indifféremment celui de droite ou celui de gauche.

VOLUME
: Dans les pages principales de chaque mode opérationnel, sélectionnez une piste et appuyez sur ces boutons pour modifier le volume de la piste. Appuyez sur celui de gauche pour le diminuer, sur celui de droite pour l'augmenter.

MUTE
: Appuyez sur la paire de boutons pour couper la piste correspondante. Appuyez de nouveau sur cette paire de bouton pour la réactiver.

SOLO
: SHIFT Dans les modes Style Play, Song Play et Song, vous pouvez jouer la mélodie d'une seule des pistes. Enfoncez le bouton SHIFT et appuyez sur les deux boutons de VOLUME/VALUE correspondants à la piste dont vous voulez jouer la mélodie.
: Pour quitter ce mode, enfoncez de nouveau le bouton SHIFT et appuyez sur les deux boutons de VOLUME/VALUE correspondants à la piste mise en "solo".

VALUE
: Appuyez sur ces boutons pour modifier la valeur du paramètre. Le bouton de gauche la diminue, celui de droite l'augmente.

㉚ TRK SELECT

Ce bouton permet de parcourir l'affichage de plusieurs pistes, en fonction du mode opérationnel sélectionné.

STYLE PLAY MODE
: Appuyez sur ce bouton pour afficher soit les pistes clavier, soit les pistes de Style.

SONG PLAY MODE
: Dans la page principale (affichant les pistes clavier), appuyez sur ce bouton pour afficher les pistes 1-8 du Song et les pistes 9-16 du Song.

SONG MODE
: Dans la page principale, appuyez sur ce bouton pour afficher alternativement les pistes 1-8 et 9-16 du Song et la page principale même.

Le témoin de TRK SELECT indique la page où vous êtes :

Off	Page principale (pistes clavier ou contrôles du Song)
On	2ème page (pistes du Style ou pistes 1-8 du Song)
Clignotant	3ème page (pistes 9-16 du Song)

㉛ Boutons SINGLE TOUCH SETTING (touches de fonction F1-F4)

Dans la page principale des modes Style Play ou Backing Sequence, ces boutons sélectionnent chacun un Single Touch Setting. Chaque Style contient au maximum quatre Single Touch Settings (STS) permettant de programmer automatiquement les pistes clavier et les effets, simplement en jouant une note. Lorsque le témoin de SINGLE TOUCH est allumé, un STS est automatiquement sélectionné quand vous sélectionnez un Style.

▸ En mode Edit, ces boutons fonctionnent également en tant que **touches de fonction**, pour sélectionner les paramètres correspondants à l'écran.

㉜ SHIFT

Si l'on maintient enfoncé ce bouton pendant que l'on appuie sur d'autres, il active la deuxième fonction du bouton appuyé.

㉝ Section TEMPO/VALUE

Vous pouvez utiliser la molette DIAL et les boutons DOWN/- et UP/+ soit pour contrôler le tempo, soit pour affecter une valeur différente au paramètre affiché à l'écran, soit pour dérouler la liste des fichiers dans les pages Song Select et Card. Le témoin de VALUE indique l'état de cette section.

DIAL
: Tournez la molette pour augmenter la valeur du tempo. La tourner dans la direction contraire pour diminuer la valeur ou le tempo.

DOWN/- et UP/+
: DOWN/- diminue la valeur ou le tempo ; UP/+ augmente la valeur ou le tempo.

SHIFT
: Maintenez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez soit sur DOWN/-, soit sur UP/+ pour rétablir le Tempo à la valeur mémorisée dans le Style sélectionné.

㉞ Témoin de VALUE

Ce témoin indique l'état de la molette DIAL et des boutons DOWN/- et UP/+ .

ON	DIAL et DOWN/- et UP/+ fonctionnent en tant que contrôles de la Valeur et modifient la valeur du paramètre sélectionné à l'écran.
OFF	DIAL et DOWN/- et UP/+ contrôlent le Tempo de l'arrangeur.

㉟ EXIT/NO

Ce bouton a différentes fonctions :

- quitter une fenêtre de dialogue
- répondre "Non" aux questions affichées à l'écran
- quitter la fenêtre Menu
- retourner à la page principale du mode opérationnel en cours
- quitter les environnements d'édition Global ou Card et retourner à la page principale du mode opérationnel en cours
- quitter une fenêtre de Style, de Performance ou de Program Select

㊱ ENTER/YES

Ce bouton a différentes fonctions :

- répondre "Oui" aux questions affichées à l'écran
- confirmer une commande

㊲ DISPLAY HOLD

Ce bouton active/désactive la fonction Display Hold.

ON	Lorsque vous ouvrez une fenêtre temporisée (par ex. la fenêtre Program Select), elle reste ouverte à l'écran tant que vous n'appuyez pas sur le bouton EXIT/NO ou sur le bouton d'un mode opérationnel.
OFF	Toutes les fenêtres temporisées se referment après le délai prévu ou après avoir sélectionné un paramètre de la fenêtre.

㊳ Section CHORD SCANNING ▸PERF ▸STS

En modes Style Play et Backing Sequence, ces boutons déterminent de quelle manière l'arrangeur reconnaît les accords.

LOWER
: Reconnaissance d'accords en dessous du point de partage du clavier. Le nombre de notes que vous devez jouer pour former un accord est déterminé par le paramètre Chord Scanning Mode (voir mode Style Play).

UPPER
: Reconnaissance d'accords au-dessus du point de partage du clavier. Il faut toujours jouer au moins trois notes ou plus pour que l'arrangeur puisse reconnaître l'accord.

FULL (les deux témoins allumés)
: Reconnaissance d'accords sur toute l'extension du clavier. Il faut toujours jouer au moins trois notes ou plus pour que l'arrangeur puisse reconnaître l'accord. (Vous pouvez utiliser le mode Full Chord Scanning lorsque Split Keyboard Mode est sélectionné. Ainsi, les accords joués sont reconnus sur toute l'extension du clavier, même si celui-ci est partagé entre les sons Upper et Lower).

OFF
: Aucune reconnaissance d'accords. Après avoir appuyé sur START/STOP, uniquement les pistes d'accompagnement Drum et Percussion sont reproduites.

㊴ Section KEYBOARD MODE ▸PERF ▸STS

Ces boutons déterminent la disposition des quatre pistes clavier.

SPLIT — La piste Lower joue en dessous du point de partage, tandis que les pistes Upper 1, Upper 2 et Upper 3 jouent au-dessus du point de partage. D'usine, lorsque vous sélectionnez ce mode clavier, le mode Lower chord scanning est automatiquement activé (voir mode Style Play).

FULL UPPER — Les pistes Upper 1, Upper 2 et/ou Upper 3 jouent sur toute l'extension du clavier. La piste Lower n'est pas reproduite. D'usine, lorsque vous sélectionnez ce mode clavier, le mode Full chord scanning est automatiquement activé (voir mode Style Play).

㊵ STYLE CHANGE

Ces boutons activent/désactivent la fonction Style Change.

ON — Lorsque vous sélectionnez une Performance, le Style peut changer en fonction du numéro de Style mémorisé dans la Performance.

OFF — Lorsque vous sélectionnez une Performance, le Style et les réglages des pistes du Style ne changent pas. Uniquement les réglages des pistes clavier sont modifiés.

㊶ PERFORM.

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner une Performance par le biais de la section PROGRAM/PERFORMANCE .

㊷ PROGRAM

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner un Program (son) et l'affecter à la piste sélectionnée par le biais de la section PROGRAM/PERFORMANCE.

㊸ Section PROGRAM/PERFORMANCE

▸PERF ▸STYLE ▸STS

Appuyez sur ces boutons pour ouvrir la fenêtre de Program Select ou de Performance Select et sélectionnez un Program ou une Performance. Voir “Sélectionner un Program” à la page 28, ou “Sélectionner une Performance” à la page 27.

Le dernier bouton de gauche sélectionne les rangées supérieure ou inférieure des banques de Program ou Performance banques. L'appuyez plusieurs fois pour sélectionner l'une des rangées (après avoir allumé les deux témoins, appuyez de nouveau sur ce bouton pour les éteindre) :

Témoin supérieur allumé — La rangée supérieure de Programs ou Performance est sélectionnée.

Témoin inférieur allumé — La rangée inférieure de Programs ou Performance est sélectionnée.

Sur la face avant, les **banques de Program** sont identifiées par les noms de l'instrument, tandis que les **banques de Performance** sont identifiées par des numéros (1-10 ; 0=banque 10).

A savoir sur les banques de Program et les noms. Les Programs de “PIANO” à “SFX” sont des Programs standards que l'utilisateur peut modifier directement.

Les mémoires de Programs “USER1” et “USER2” peuvent accueillir des Programs chargés à partir d'une carte.

“USER DK” est l'emplacement sur lequel vous pouvez charger de nouveaux drum kits.

Chaque banque de Program présente plusieurs pages, chacune contenant à son tour 8 Programs. Appuyez sur les boutons PAGE pour dérouler ces pages.

Raccourci pour afficher la banque originale d'une Performance ou d'un Program. Vous pouvez afficher la banque originale dans laquelle une Performance ou un Program sont sauvegardés. Enfoncez le bouton SHIFT et appuyez sur le dernier bouton de gauche de la section PROGRAM/PERFORMANCE. L'écran affiche une fenêtre indiquant le nom de la banque d'origine. Pour quitter cette fenêtre, relâchez le bouton SHIFT.

Raccourci pour afficher toutes les pages de la banque sélectionnée. Pour afficher l'une après l'autre toutes les pages de la banque sélectionnée, appuyez plusieurs fois sur le bouton de la banque.

㊹ PADS (1-4, STOP) ▸PERF ▸STS

Ces boutons programmables permettent de rappeler un effet de son. Appuyez sur STOP pour arrêter un son cyclique. (Voir la liste des effet assignable dans l'Appendice) Chaque Pad (bouton) correspond à une piste Pad dédiée.

㊺ TRANSPOSE ▸PERF ▸STS

Ces boutons modifient la transposition (décalage) de l'instrument par pas de demi-tons (Master Transpose). La valeur de la transposition est affichée en haut à droite à l'écran (sous forme de nom de la note).

Appuyez sur les deux boutons simultanément pour rétablir Master Transpose à zéro.

Note: *Master Transpose ne fonctionne pas sur les pistes prédisposées en mode Drum (et même si réglé différemment, sur les pistes Drum et Percussion). Voir “Track mode” dans les chapitres “Style Play” et “Song Play”.*

b — Diminue Master Transpose d'un demi-ton.

— Augmente Master Transpose d'un demi-ton.

㊻ OCTAVE ▸PERF ▸STYLE ▸STS

Ces boutons modifient la transposition de la piste sélectionnée par pas d'octave (12 demi-tons, max. +/- 2 octaves). La valeur de la transposition est affichée en haut à droite à l'écran (sous forme d'octave).

Appuyez sur les deux boutons simultanément pour rétablir Octave Transpose à zéro.

Note : *Octave Transpose ne fonctionne pas sur les pistes prédisposées en mode Drum (et même si réglé différemment, sur les pistes Drum et Percussion).*

- — Diminue d'une octave la piste sélectionnée.

+ — Augmente d'une octave la piste sélectionnée.

㊼ Curseur BALANCE

En mode Song Play, ce curseur égalise le volume des deux séquenceurs internes. En position totalement déplacée vers la gauche, on entend uniquement le Séquenceur 1, en position totalement vers la droite, on entend uniquement le Séquenceur 2, à mi-course, les deux séquenceurs jouent à plein volume.

㊽ CONTROLES DE SEQUENCER TRANSPORT - SEQ1 et SEQ2

Cet instrument est doté de deux séquenceurs (Séquenceur 1 et Séquenceur 2)ayant chacun leurs propres contrôles de transport.

<< et >> Commandes Retourne en arrière et Avance rapidement. Si vous les appuyez lorsqu'un Morceau est en reproduction, il retourne en arrière ou avance.

Si vous les appuyez de nouveau, le morceau se positionne sur la mesure précédente ou successive. Si vous les maintenez enfoncés, le Morceau avance ou retourne en arrière tant que vous ne les relâchez.

SHIFT En mode Jukebox (Séquenceur 1), maintenez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur ces boutons pour dérouler la liste des Morceaux du Jukeboxt (voir mode Song Play).

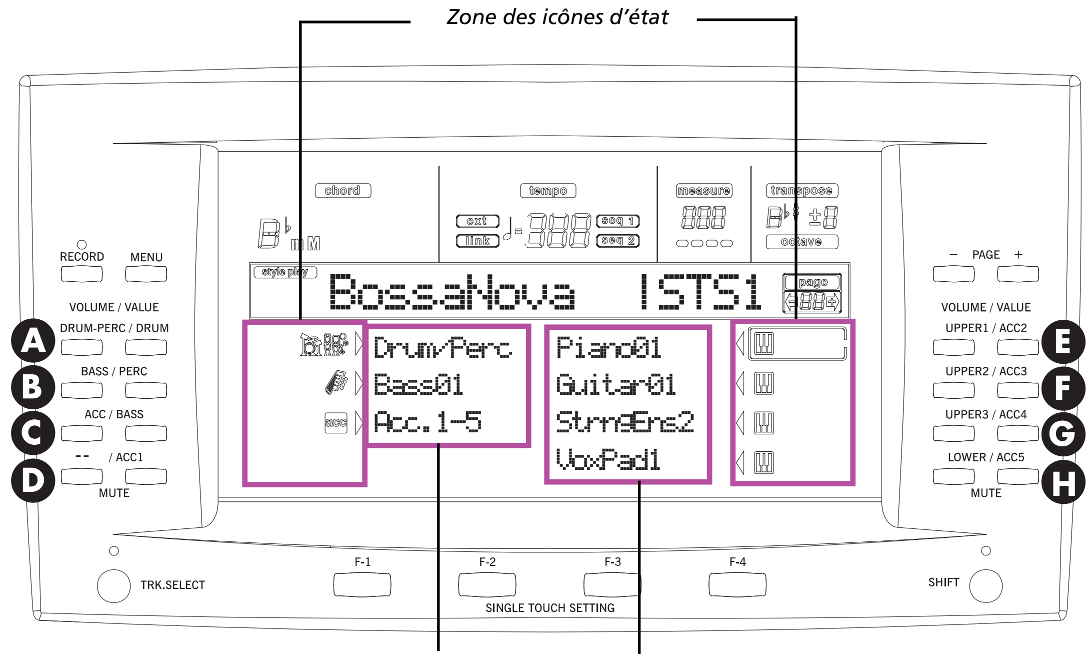
PAUSE Arrête le Morceau sur la position en cours. Appuyez sur PAUSE ou sur PLAY/STOP pour relancer la reproduction du Morceau.

PLAY/STOP Lance ou arrête le Morceau en reproduction. Lorsque vous arrêtez le Morceau, la Song Position se rétablit sur la mesure 1.

SHIFT En mode Song Play, appuyez sur ce bouton tout en maintenant enfoncé SHIFT pour lancer les deux séquenceurs simultanément.

4. ECRAN ET INTERFACE UTILISATEUR

L'écran affiche l'état du Pa50SD, ainsi que ses paramètres d'édition et ses performances. Appuyez sur les boutons VOLUME/VALUE (A-H) situés à côté de l'écran pour sélectionner un paramètre ou sur les boutons F1-F4 pour sélectionner une commande de page affichée sur la dernière ligne de l'écran. Vous pouvez modifier la plupart des valeurs des paramètres en appuyant sur les boutons gauche (-) ou droit (+) de chaque paire.

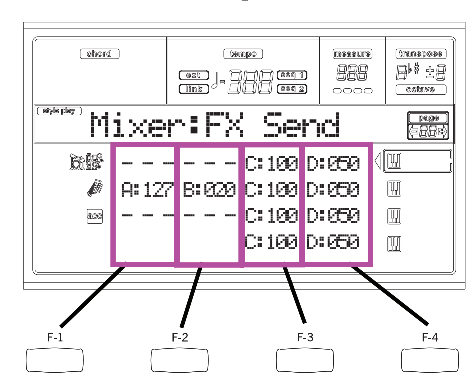


CONTRÔLES DE L'ÉCRAN

Boutons VOLUME/VALUE (A-H) et paramètres affichés à l'écran. Ces boutons permettent de sélectionner les correspondants paramètres ou commandes affichés à l'écran, pour modifier la valeur du paramètre ou le volume de la piste correspondante.

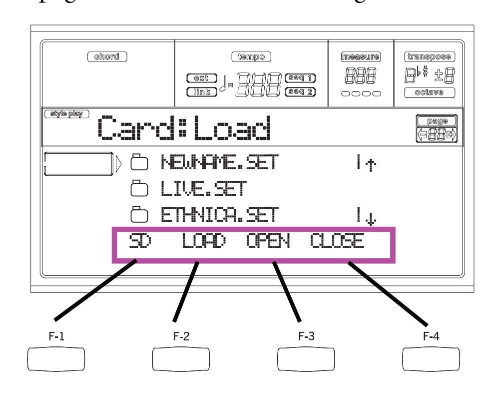
Dans la page principale, ces boutons sélectionnent une piste, modifient le volume de la piste ou coupent/activent une piste. Voir "Boutons VOLUME/VALUE (MUTE) A-H" on page 16.

Boutons F1-F4. Dans une page d'édition, vous pouvez utiliser ces boutons lorsque quatre paramètres sont affichés sur une ligne, comme dans l'exemple suivant:



Sélectionnez d'abord la ligne en appuyant sur les boutons VOLUME/VALUE (A-H), ensuite appuyez sur les touches de fonction F1-F4 pour sélectionner une colonne.

Dans l'environnement d'édition Card, vous pouvez utiliser les boutons F1-F4 également pour sélectionner une commande de page affichée sur la dernière ligne de l'écran.



Voir "Boutons SINGLE TOUCH SETTING (touches de fonction F1-F4)" on page 17.

PAGE. Les boutons PAGE sélectionnent la page d'édition précédente ou successive. Lors de la sélection d'un Style ou d'un Program, ils sélectionnent une page différente de Styles ou de Programs. Voir "PAGE -/+" on page 16.

MENU. Le bouton MENU ouvre le mode opérationnel en cours de session ou le Menu de l'environnement d'édition. Dans un Menu, appuyez sur les boutons VOLUME/VALUE pour sélectionner une page d'édition à laquelle vous désirez accéder.

TRK SELECT. Le nombre de pistes de chaque mode opérationnel est différent :

Style Play 4 pistes clavier, 8 pistes de Style, 4 Pads

Song Play 4 pistes clavier, 2 x 16 pistes Song, 4 Pads
Backing Sequence
4 pistes clavier, 4 pistes Pads, 8 pistes de Style
Song 16 pistes Song.

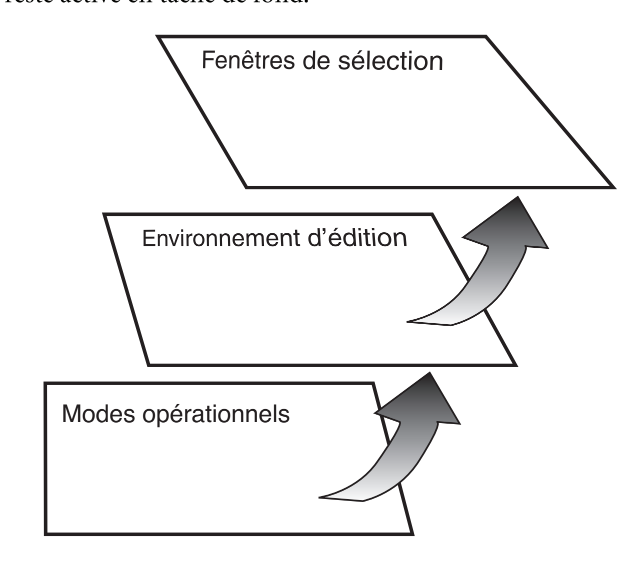
Uniquement 8 pistes à la fois sont affichées à l'écran. Appuyez sur TRK SELECT pour afficher les pistes cachées. Par exemple, en mode Style Play, appuyez sur ce bouton pour afficher alternativement les pistes clavier et les pistes de Style.

STRUCTURE DE L'INTERFACE

Grâce à son système opérationnel multitâche, l'interface utilisateur du Pa50SD est structurée en "superposition", c'est à dire avec plusieurs niveaux toujours activés. En partant depuis le premier niveau :

- modes opérationnels (Style Play, Backing Sequence, Song Play, Song, Program)
- environnements d'édition (Global, Card)
- fenêtres de sélection (Style Select, Song Select, Program Select, Performance Select).

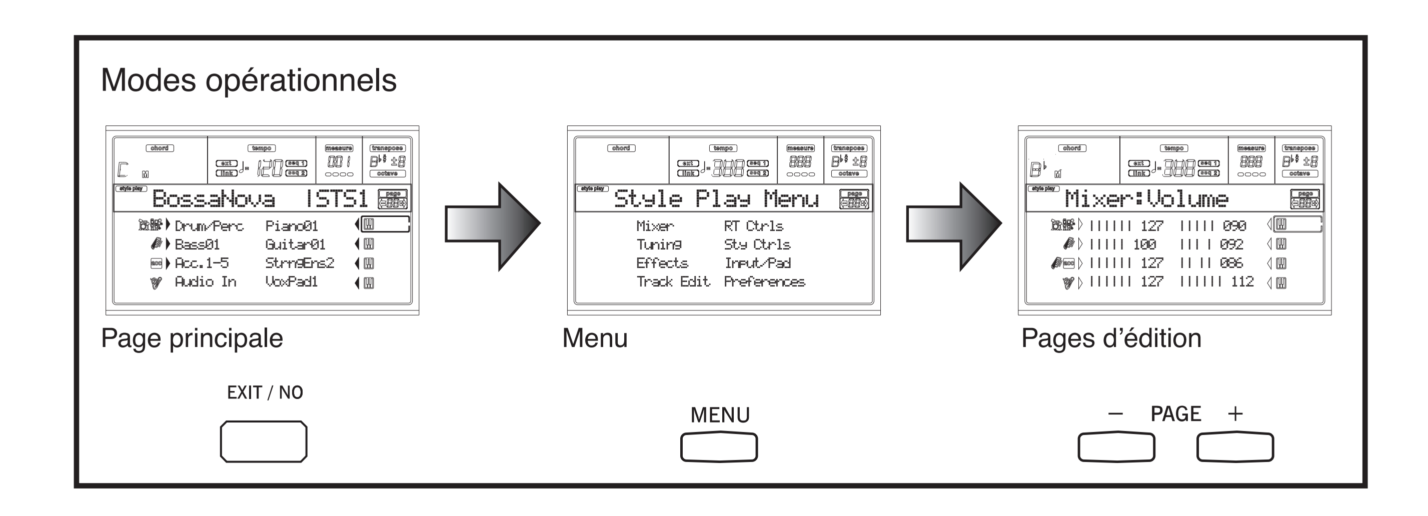
Lorsque vous ouvrez un environnement d'édition ou une page de sélection, le mode opérationnel en cours de session reste activé en tâche de fond.



Modes opérationnels. (Voir le diagramme illustré en bas de la page) Un mode opérationnel est toujours activé au niveau le plus bas. Le mode opérationnel en cours de session est indiqué par les témoins allumés des boutons de STYLE PLAY, B.SEQ, SONG PLAY, SONG ou de PROGRAM dans la section MODE. L'icône correspondante s'allume à l'écran.

Un mode opérationnel (c'est à dire l'environnement où généralement vous jouez un Style, un Morceau ou un Program) se divise en page principale, en menu et en une série de pages d'édition.

Appuyez sur MENU pour afficher Menu. Appuyez sur les boutons MENU et PAGE pour dérouler les différentes pages d'édition disponibles. Appuyez sur EXIT pour retourner à la page principale.



Environnement d'édition. (Voir le diagramme en bas de la page) Lorsque vous appuyez sur GLOBAL ou sur SD CARD, un environnement d'édition se superpose au mode opérationnel en cours. Appuyez sur EXIT pour retourner au mode opérationnel en cours de session.

Un environnement d'édition est composé d'un menu et d'une série de pages d'édition. Appuyez sur les boutons MENU et PAGE pour dérouler les différentes pages d'édition.

Fenêtres de sélection. Lorsque vous appuyez sur l'un des boutons de STYLE ou de PROGRAM/PERFORMANCE, vous ouvrez une fenêtre de sélection. La fenêtre se referme après avoir sélectionné l'un des paramètres ou en appuyant sur EXIT.

Si le témoin de DISPLAY HOLD est allumé, la fenêtre ne se referme pas après avoir sélectionné un paramètre. Appuyez sur EXIT pour fermer la fenêtre et retourner à la page sous-jacente.

MESSAGES AFFICHÉS

Parfois, l'écran affiche un message attirant votre attention ou indiquant une erreur ou une opération erronée.

Not a Standard
MIDI File

Appuyez sur ENTER ou sur EXIT pour quitter ces affichages.

D'autres messages nécessitent d'une réponse, comme par exemple "Are you sure? (Sûr?)":

Are you sure?
ENTER=Ok, EXIT=Cancel

Appuyez sur ENTER/YES pour répondre Oui, sur EXIT/NO pour répondre Non.

SYMBOLES ET ICÔNES

Plusieurs icônes et symboles de l'écran affichent l'état du paramètre ou des informations détaillées.

	Piste clavier (Upper 1-3, Lower).
	Piste Drum (affichage piste du Style).
	Piste Percussion (affichage piste du Style).
	Pistes Drum et Percussion groupées.
	Piste Bass (affichage piste du Style).
acc	Pistes d'accompagnement groupées. Ce symbole indique les cinq pistes d'accompagnement groupées (Acc1-5).
ac1 ac5	Pistes d'accompagnement (affichage piste du Style).
1 16	Pistes du Séquenceur.
	Paramètre ou piste sélectionnés. Lorsque ce symbole est affiché, vous pouvez effectuer toutes les opérations disponibles sur le paramètre sélectionné.
(aucune icône)	La piste est coupée et ne peut pas être reproduite sur le clavier.

PARAMÈTRES NON-EDITABLES AFFICHÉS EN GRIS CLAIR

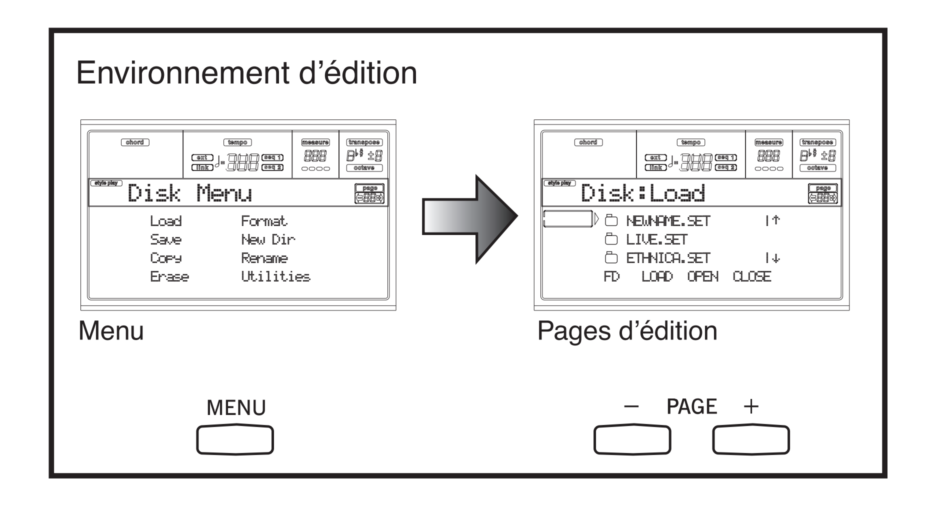
Les paramètres non-editables sont affichés en "gris" à l'écran, c'est à dire rétro-inversés. L'illustration suivante est un paramètre affiché en gris clair comparé avec un paramètre normal :

Bottom:G-1 Top:C8

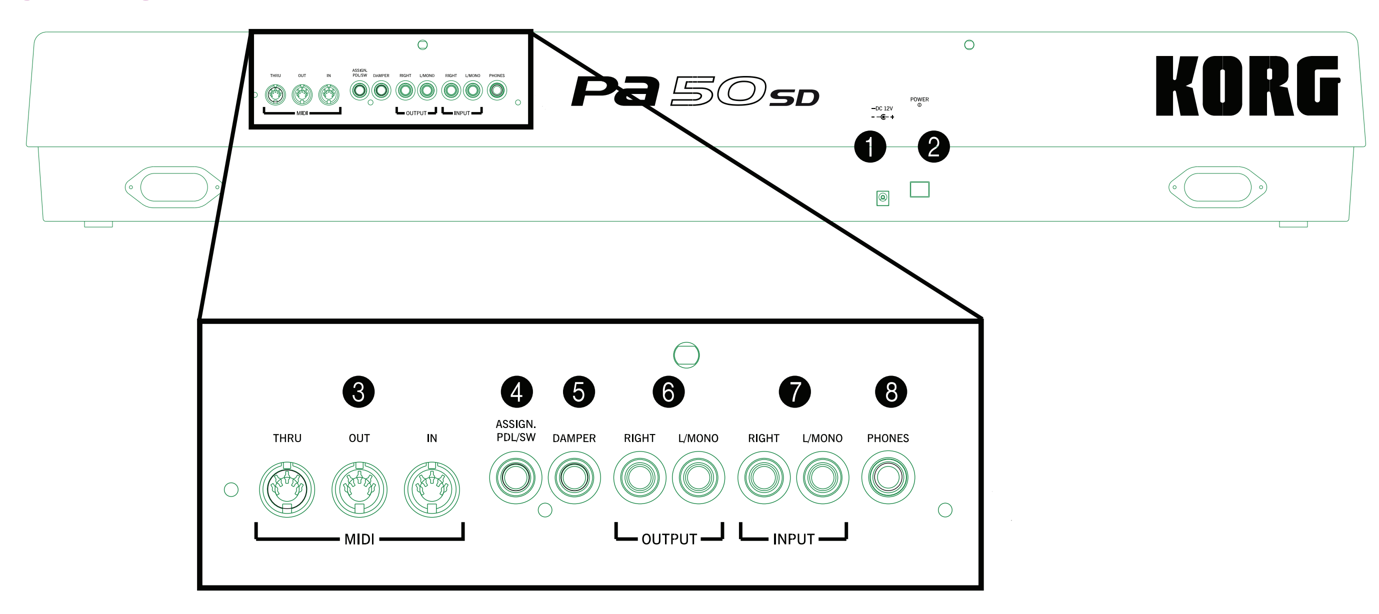
Texte sur fond noir

Bottom:G-1 Top:C8

Texte en gris clair



5. FACE ARRIÈRE



❶ BORNE DU CABLE D'ALIMENTATION AC

Introduisez dans cette borne le câble AC fourni.

❷ Interrupteur POWER

Interrupteur de mise sous tension et hors tension de l'instrument.

❸ BORNES MIDI

L'interface MIDI permet de connecter le Pa50SD à un contrôleur externe (clavier maître, guitare MIDI, wind controller, accordéon MIDI, etc.), à un expandeur ou à un ordinateur contrôlant un séquenceur ou un éditeur. Pour des informations détaillées de l'interface MIDI, voir le chapitre “MIDI”.

IN	Cette borne reçoit les données MIDI adressées par un ordinateur ou un contrôleur. On l'utilise pour connecter l'instrument à la borne MIDI OUT d'un ordinateur ou d'un contrôleur externe.
OUT	Cette borne transmet les données MIDI générées par le clavier du Pa50SD à d'autres contrôleurs ou au séquenceur interne. On l'utilise pour connecter l'instrument au MIDI IN d'un expandeur ou d'un ordinateur.
THRU	Cette borne transmet l'exacte copie des données reçues sur la borne IN. On utilise cette borne pour connecter en cascade le Pa50SD à d'autres instruments MIDI.

❹ ASSIGNABLE PEDAL/FOOTSWITCH

Cette borne permet de connecter une pédale continue ou au pied, telle que Korg EXP2 ou XVP10. Pour la programmer, voir le Global.

❺ DAMPER

Cette borne permet de connecter une pédale Damper, telle que Korg PS ou DS1H. Pour modifier la polarité, voir le Global.

❻ OUTPUTS

Ces bornes permettent d'adresser le signal audio (son) à une table de mixage, à un système PA, à un ensemble de retours de scène amplifiés ou à votre système hi-fi. Utilisez le curseur MASTER VOLUME pour régler la sortie.

❼ INPUT 1 et 2

Aux bornes INPUTS disponibles en face arrière, vous pouvez brancher un autre instrument musical électronique, la sortie d'une table de mixage (non amplifiée) ou un reproducteur CD. Ces bornes réagissent à un signal de niveau de ligne. Pour brancher un microphone, vous devez posséder un microphone préamplifié dédié ou une table de mixage. Réglez le gain d'entrée à l'aide des contrôles de volume du dispositif branché. Après avoir branché le dispositif externe, jouez-en pour vérifier le comportement du témoin SIGNAL :

❽ PHONES

Sur ces bornes, vous pouvez connecter un casque. Vous pouvez utiliser un casque ayant une impédance de 16-200? (50? conseillé). Installez une prise multiple pour casques pour utiliser plusieurs casques à la fois.

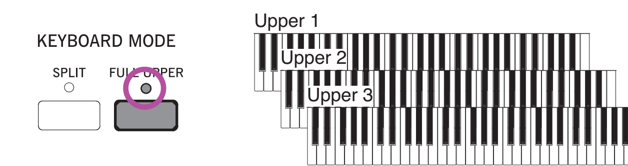
6. OPÉRATIONS DE BASE

JOUER SUR LE CLAVIER

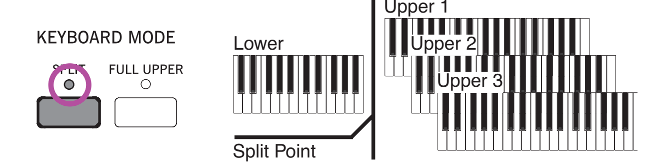
Jouez sur le clavier et écoutez tout de suite les pistes clavier. Il y a quatre pistes clavier: Upper 1-3 et Lower.Elles peuvent soit jouer toutes ensemble, soit l'une à la fois, soit quelques unes, selon leur état Mute. Si une piste n'est pas reproduite, vérifiez si elle est en Mute (coupée).

Les pistes peuvent être réglées de plusieurs manières : utilisez la section KEYBOARD MODE pour sélectionner les réglages du clavier.

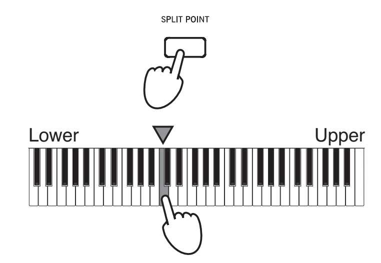
- Appuyez sur FULL UPPER pour jouer les pistes Upper 1-3 sur toute l'extension du clavier, exactement comme avec un piano.



- Appuyez sur SPLIT pour jouer les pistes Upper 1-3 à la droite du point de partage (Split Point) et la piste Lower à gauche..



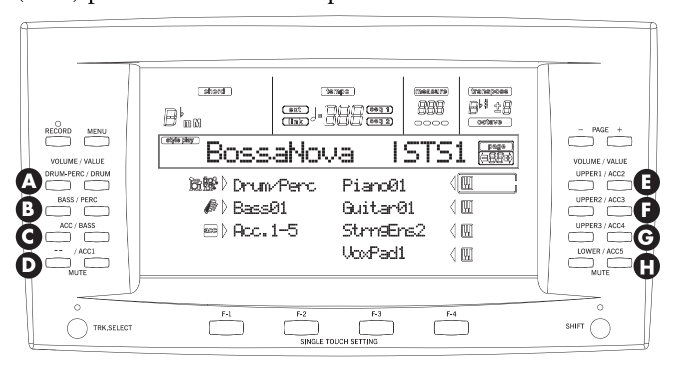
- Maintenez enfoncé le bouton SPLIT POINT et jouez sur le clavier la note qui doit fonctionner en tant que point de partage, en divisant ainsi le clavier en deux parties: Upper et Lower.



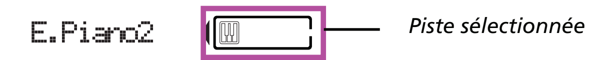
Pour mémoriser le point de partage, appuyez sur le bouton GLOBAL et ensuite sur celui WRITE pour sauvegarder Global dans la mémoire.

SÉLECTIONNER, ACTIVER/COUPER ET UNE PISTE DE LA MÉLODIE

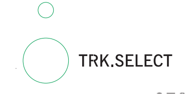
Sélectionner. Appuyez sur les boutons VOLUME/VALUE (A-H) pour sélectionner une piste.



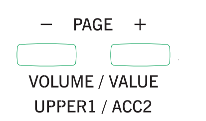
La piste sélectionnée est identifiée par un rectangle qui entoure l'icône d'état.



Si la piste désirée n'est pas affichée, appuyez sur TRK SELECT pour défiler vers le haut ou vers le bas les pistes et ainsi trouver celles cachées.



Activer/couper. Appuyez sur les deux boutons VOLUME/VALUE (A-H) pour activer ou couper la piste. Par exemple, si la page principale est affichée lors de la mise sous tension de l'instrument et vous désirez couper la piste Upper 1, appuyez simultanément sur les deux boutons de la section E (UPPER1/ACC2).



L'état activé/coupé d'une piste est signalé à l'écran par l'icône correspondante :

Etat Play ; la piste est reproduite sur le clavier.

(aucune icône)
Etat Mute; la piste n'est pas reproduite sur le clavier.

Solo. Dans les modes Style Play, Song Play et Song, vous pouvez mettre en "solo" l'une des pistes. Pour ce faire, enfoncez SHIFT et appuyez sur les deux boutons VOLUME/VALUE correspondants à la piste qui doit jouer en "solo".

Pour quitter le mode Solo, enfoncez de nouveau SHIFT et appuyez sur les deux boutons VOLUME/VALUE correspondants à la piste mise en "solo".

SÉLECTIONNER UNE PERFORMANCE

Une Performance est une série de Programs (sons) et de réglages pour le clavier et les pistes de Style qui permettent de sélectionner rapidement et facilement des combinaisons complexes. Lorsque le témoin de STYLE CHANGE est allumé, la Performance peut également sélectionner un Style différent.

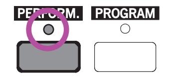
On conseille de toujours utiliser les Performances, plutôt que des Programs (sons) individuels, même si l'on joue un son soliste car la Performance permet de sélectionner les effets, la transposition et beaucoup d'autres paramètres associés aux Programs.

Type de données		Paramètres
Pistes clavier	Upper 1, Upper 2, Upper 3, Lower	Master Transpose, Program, Volume, Pan, Octave, Scale, Detune, Pitch Bend, Poly/Mono/Drum, Int/Ext, Damper, Dynamic Range, Joystick C&D Effect Send level, Type, Parameters Program parameters Audio Input Setup, Pads
Pistes du Style	Drum, Percussion, Bass, Acc1, Acc2, Acc3, Acc4, Acc5,	Program, Volume, Pan, Octave, Detune, Pitch Bend, Poly/Mono/Drum, Int/Ext, Wrap Around, Keyboard Range A&B Effect Send level, Type, Parameters Program parameters Drum Mapping, Kick&Snare Assignation

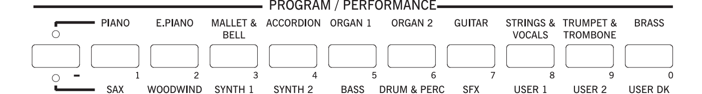
D'autres paramètres de "performance" sont sauvegardés dans Global.

Global	Chord Recognition Mode, Memory Mode, Velocity Trigger, Lock

1. Appuyez sur PERFORM. Cette opération transforme la section PROGRAM/PERFORMANCE en un sélecteur de Performance.

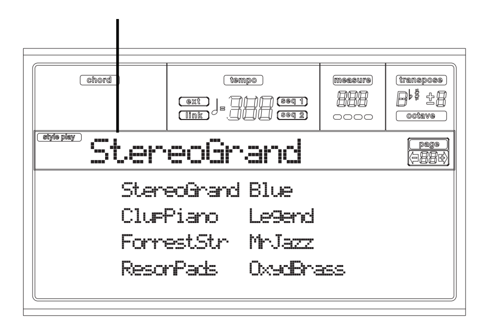


2. Appuyez sur le dernier bouton de gauche de la section PROGRAM/PERFORMANCE pour sélectionner la première rangée de dix banques (1-10, le témoin supérieur s'allume) ou la seconde rangée de dix banques (11-20, le témoin inférieur s'allume).
3. Appuyez sur l'un des boutons 1-0 pour sélectionner la banque PROGRAM/PERFORMANCE qui contient la Performance que vous cherchez.



La fenêtre de sélection des Performances (Performance Select) s'ouvre. Il y a 8 Performances dans chaque banque.

Dernière Performance sélectionné



4. Sélectionnez une Performance en appuyant sur les boutons VOLUME/VALUE (A-H).
5. Si le témoin de DISPLAY HOLD est allumé, appuyez sur EXIT pour quitter cette fenêtre.

Le bouton STYLE CHANGE

Lorsque vous sélectionnez une Performance, le Style peut changer ou rester le même, en fonction de l'état du bouton STYLE CHANGE. (Lors de la sauvegarde d'une Performance, le numéro de Style en cours de session est toujours mémorisé).

- Si le témoin de STYLE CHANGE est allumé, le Style mémorisé dans la Performance sera sélectionné.
- Si le témoin de STYLE CHANGE est éteint, le Style ne change pas.

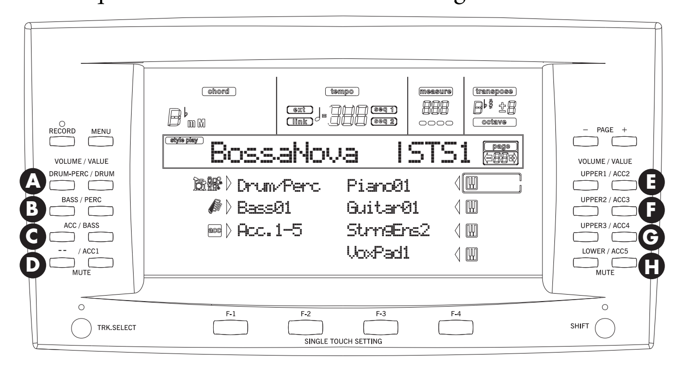
SÉLECTIONNER UN PROGRAM

Vous pouvez sélectionner un Program différent (par ex. un son) à reproduire sur le clavier. Avant de sélectionner un Program, vous devez sélectionner la piste à laquelle affecter le Program.

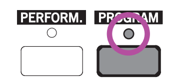
Note : *Pour affecter des Programs différents aux pistes de Style, appuyez sur TRK SELECT pour afficher les pistes de Style. Si vous sélectionnez un Program avec une multipiste (Drum/Percussion ou ACC) sélectionnée, le Program sera affecté à la dernière piste sélectionnée.*

Chaque Elément du Style (Variations, Fills, etc.) peut avoir différents Programs, par conséquent, votre sélection peut être automatiquement désactivée lorsque vous sélectionnez un Elément différent. Pour éviter cette désactivation, voir “Program” dans le mode Style Play (“Page 21 - Style controls: Wrap Around / Keyboard Range” à la page 53).

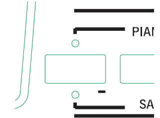
1. Appuyez sur les boutons VOLUME/VALUE (E-H) situés à droite de l’écran pour sélectionner la piste clavier à laquelle vous désirez affecter un Program différent.



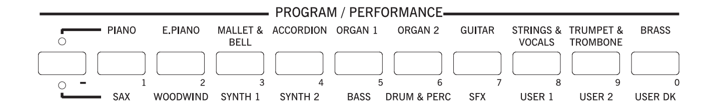
2. Appuyez sur le bouton PROGRAM. Cette opération transforme la section PROGRAM/PERFORMANCE en un sélecteur de Program.



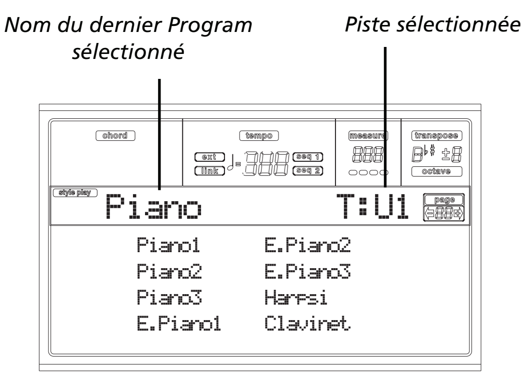
3. Appuyez sur le dernier bouton de gauche de PROGRAM/PERFORMANCE pour sélectionner une rangée de banques Program (upper, lower).



4. Sélectionnez la banque PROGRAM/PERFORMANCE où est sauvegardé le Program désiré (les banques de Programs sont identifiées par le nom des instruments).



La fenêtre de sélection des Programs (Program Select) s’ouvre. Voir la liste détaillée des Programs fournis d’usine dans l’Appendice.

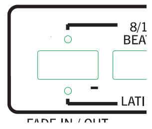


5. Déroulez tous les Programs présents dans la banque sélectionnée en appuyant sur les boutons PAGE. Chaque banque peut être composée de plusieurs pages, chacune contenant jusqu’à 8 Programs.
6. Lorsque vous trouvez le Program désiré, sélectionnez-le en appuyant sur les boutons de la section VOLUME/VALUE (A-H).
7. Si le témoin de DISPLAY HOLD est allumé, appuyez sur EXIT pour quitter cette fenêtre.

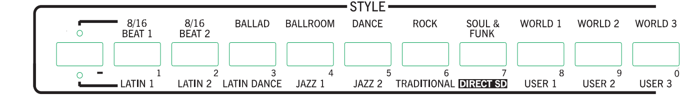
SÉLECTIONNER UN STYLE

Un Style est une série de rythmes et de modèles d’accompagnement. Vous pouvez sélectionner un Style dans la mémoire interne ou sur carte (voyez “La banque ‘DIRECT SD’” à la page 44).

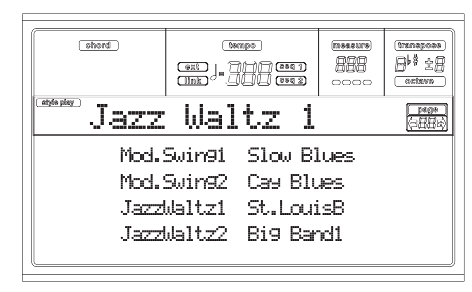
1. Appuyez sur le dernier bouton de gauche de la section STYLE pour sélectionner une rangée de banques de Styles (upper, lower).



2. Sélectionnez la banque STYLE où est sauvegardé le Style désiré.



La fenêtre de sélection des Styles (Style Select) s’ouvre.



3. Chaque banque présente 2 pages de Styles, chacune contenant à son tour 8 Styles. Appuyez sur les boutons PAGE pour sélectionner une page.
4. Lorsque vous trouvez le Style désiré, sélectionnez-le en appuyant sur les boutons de la section VOLUME/VALUE (A-H).

Note: La reproduction du nouveau Style commence sur la mesure successive.

5. Si le témoin de DISPLAY HOLD est allumé, appuyez sur EXIT pour quitter cette fenêtre.

Le bouton SINGLE TOUCH

Lorsque vous sélectionnez un Style, les pistes clavier peuvent changer ou rester les mêmes.

- Si le témoin de SINGLE TOUCH est allumé, Single Touch Setting (STS) #1 est automatiquement sélectionné et les pistes clavier changent. Les Programs et le Keyboard Mode peuvent également changer.
- Si le témoin de SINGLE TOUCH est éteint, les pistes clavier ne changent pas.

SÉLECTIONNER UN SINGLE TOUCH SETTING (STS)

Un Single Touch Setting (STS) contient des réglages de pistes clavier. Quatre STS sont inclus dans chaque Style et on les rappelle en appuyant sur les boutons SINGLE TOUCH SETTING (F1-F4) situés sous l'écran.

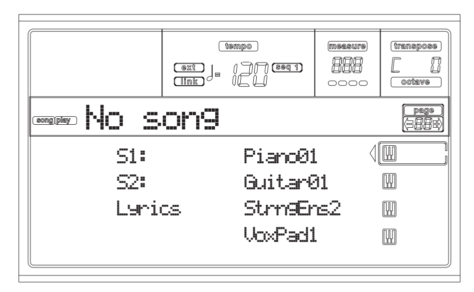
***Note:** Vous pouvez sélectionner un STS uniquement dans la page principale des modes opérationnels Style Play ou Backing Sequence.*

CHANGER TOUTES LES PISTES CLAVIER EN UNE SEULE OPÉRATION

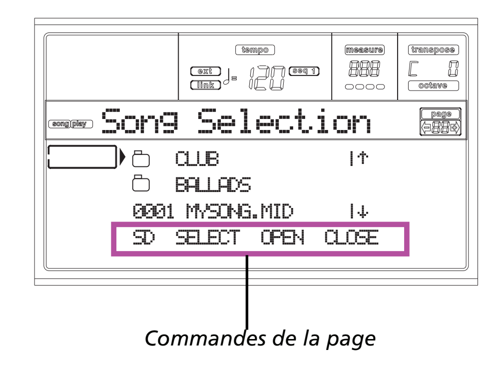
Sélectionnez une Performance ou un Single Touch Setting (boutons F1-F4 dans la page principale de Style Play) pour modifier les Programs et les effets du clavier simplement en appuyant sur un bouton.

LIRE UN MORCEAU SUR CARTE

1. Insérez la carte contenant le morceau dans le lecteur.
2. Appuyez sur le bouton SONG PLAY pour afficher le mode Song Play.



3. Appuyez sur le bouton A (S1:) VOLUME/VALUE pour ouvrir la fenêtre de sélection des Morceaux (Song Select).



Commandes de la page

***Note:** Vous pouvez afficher la fenêtre Song Select également en appuyant sur le bouton PAGE+ dans la page principale. Quittez cette fenêtre en appuyant sur EXIT ou sur PAGE-.*

4. Appuyez sur le bouton F1 pour sélectionner le lecteur de carte SD (SD). Le contenu de la carte est affiché.
5. Appuyez sur les boutons VOLUME/VALUE (E-H) pour dérouler la liste. Les boutons E-F la déroulent vers le haut (↑), les boutons G-H vers le bas (↓).
   Positionnez le fichier désiré sur la **première ligne** de l'écran.
6. Si le fichier désiré est sauvegardé dans un répertoire (répertoire dont le nom commence par "*"), positionnez le répertoire sur la première ligne de l'écran, ensuite sélectionnez F3 (OUVRIR). Sélectionnez F4 (FERMER) pour fermer le répertoire et retourner au niveau supérieur.
7. Lorsque le fichier désiré est positionné sur la première ligne de l'écran, appuyez sur F2 (SELECTIONER).
8. Lorsque le Morceau est affiché sur la ligne S1 dans la page principale du mode Song Play, appuyez sur le bouton (SEQ 1) PLAY/STOP de gauche pour lancer la reproduction.
   ***Note:** Si le curseur BALANCE est positionné tout à droite, le volume du Séquenceur 1 est réglé au minimum et on ne peut pas l'entendre.*
9. Pour reproduire simultanément un morceau différent sur le Séquenceur 2, appuyez sur B (S2:) VOLUME/VALUE (appuyez-le deux fois si le Morceau destiné au Séquenceur 2 est déjà sélectionné) et répétez les opérations détaillées plus haut pour sélectionner le deuxième morceau destiné au Séquenceur 2. Appuyez sur le bouton (SEQ 2) PLAY/STOP de droite pour lancer le deuxième morceau. Déplacez le curseur BALANCE pour passer du Séquenceur 1 au Séquenceur 2.
10. Arrêtez le(s) Morceau(x) en appuyant sur le bouton PLAY/STOP du Séquenceur correspondant.

RACCOURCI POUR AFFICHER LA BANQUE ORIGINALE D'UN STYLE, D'UNE PERFORMANCE OU D'UN PROGRAM

Maintenant, vous pouvez afficher la banque originale d'un Style, d'une Performance ou d'un Program. Pour ce faire, enfoncez SHIFT et appuyez sur le dernier bouton de gauche de la section STYLE ou PROGRAM/PERFORMANCE. L'écran affiche une fenêtre qui visualise le nom de la banque originale.

7. DIDACTICIEL

Ce chapitre est totalement dédié aux instructions détaillées pas à pas pour vous permettre de saisir sur le champ les opérations de base.

1 - JOUER SUR LE VIF

Dès que vous mettez le Pa50SD sous tension, il se prédispose en mode Style Play et vous pouvez ainsi jouer sur le vif. On commence !

❶ Jouez sur le clavier.

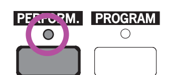
Lors de la mise sous tension du Pa50SD, la Performance 1-1 ("StereoGrand") est automatiquement sélectionnée. Elle prédispose les pistes clavier afin que vous puissiez les jouer. Dans ce cas (sauf si vous avez modifié la Performance auparavant), la piste Upper 1 joue sur toute l'extension du clavier, avec le Program (son) Grand Piano sélectionné.

Quatre pistes clavier sont disponibles : Upper 1-3 et Lower. Les pistes clavier Upper peuvent être jouées le long de toute l'extension du clavier (le MODE KEYBOARD doit être réglé à FULL UPPER). Sinon, la piste Lower joue à la gauche du Split Point (point de partage du clavier) et les pistes Upper à droite (le MODE KEYBOARD doit être réglé à SPLIT).

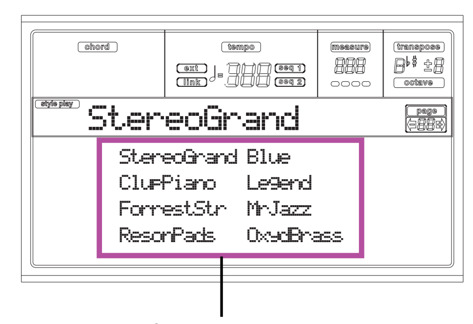
Si cette prédisposition de démarrage ne vous plaît pas, il suffit de sélectionner une Performance différente. Ou de modifier les réglages des pistes—comme nous le verrons successivement dans ce didacticiel—et les sauvegarder dans la Performance 1-1. Procédons !

❷ Sélectionnez une Performance différente.

Le témoin de PERFORM est-il allumé ?



Si oui, appuyez sur l'un des boutons de la section PROGRAM/PERFORMANCE et sélectionnez une Performance en appuyant sur les boutons VOLUME/VALUE (à côté de l'écran).



Sélectionnez une Performance en appuyant sur les boutons VOLUME/VALUE

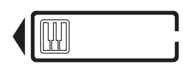
Jouez avec la nouvelle Performance. Votre Pa50SD en a 160 différentes à votre disposition. Essayez-les !

❸ Sélectionnez de nouveau la Performance 1-1 ("Grand Piano").

Comme plus haut : appuyez sur la banque de Performance 1 et ensuite sur les boutons A de la section VOLUME/VALUE pour sélectionner la Performance 1-1.

❹ Activez la piste Upper 2.

Appuyez sur les deux boutons F de la section VOLUME/VALUE. La piste Upper 2 est ainsi sélectionnée et activée. L'icône de Play est affichée, entourée par le cadre de la "piste sélectionnée", avec une flèche pointée. Maintenant, c'est le Program (son) Dark Pad qui joue avec Grand Piano.





Appuyez sur les boutons F de VOLUME/VALUE

❺ Appuyez sur SPLIT dans la section KEYBOARD MODE et jouez.

Maintenant, le clavier est partagé en deux : la partie Lower à gauche et la partie Upper à droite. Le Program (son) AnalogStr joue sur la partie Lower, tandis que les sons Grand Piano et Dark Pad jouent sur la partie Upper.

❻ Réglez le point de partage.

Le point de partage actuel ne vous satisfait pas? Maintenez enfoncé le bouton SPLIT POINT et jouez sur le clavier la touche qui doit fonctionner en tant que nouveau point de partage. Ce réglage peut être sauvegardé dans la mémoire (voir "La fenêtre Write" dans le mode Style Play).

❼ Coupez/activez plusieurs pistes.

Appuyez sur les deux boutons H de la section VOLUME/VALUE. La piste Lower est coupée

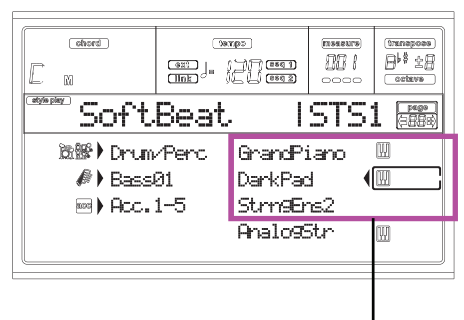


Appuyez sur les boutons H de VOLUME/VALUE

Appuyez de nouveau sur ces boutons pour activer la piste Lower.

Procédez de même pour les pistes Upper, en appuyant sur les boutons E, F et G de la section VOLUME/VALUE. Ecoutez les

changements du son, en fonction du nombre de pistes coupées ou activées.

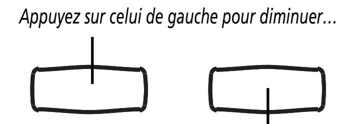


Appuyez sur les boutons E-G de VOLUME/VALUE

❽ Réglez le volume des pistes clavier.

Vous réglez le volume des pistes clavier en appuyant sur chaque paire de boutons E-H de la section VOLUME/VALUE. Appuyez sur un bouton de VOLUME/VALUE pour sélectionner la piste. Ensuite, appuyez sur celui de droite pour augmenter le volume, sur celui de gauche pour le diminuer.

Appuyez sur celui de gauche pour diminuer…



…et sur celui de droite pour augmenter.

❾ Appuyez sur FULL UPPER dans la section KEYBOARD MODE et jouez.

Les pistes Upper jouent de nouveau sur toute l'extension du clavier.

❿ Sauvegardez les réglages des pistes dans une Performance.

Lorsque vous avez obtenu le son désiré, appuyez sur le bouton WRITE pour sauvegarder les réglages effectués dans une Performance, dans un Single Touch Setting (STS) ou dans une Style Performance. La Performance est un raccourci pour sauvegarder les pistes clavier. Voir "La fenêtre Write" dans le mode Style Play.

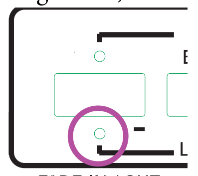
2 - JOUER UN STYLE

Le Style est pour vous un groupe virtuel qui accompagne vos meilleures exhibitions solistes. Sélectionnez l'un des 304 Styles dont votre instrument dispose…

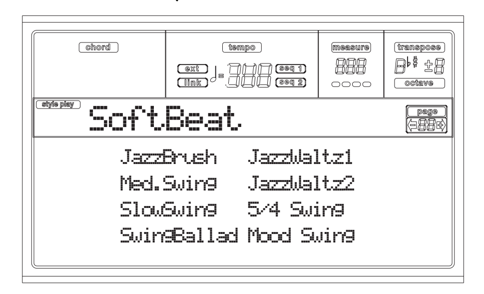
❶ Sélectionnez votre Style musical favori.

Vous avez beaucoup de Styles à votre disposition. On commence avec un Style de Jazz—"Jazz Brush".

Sélectionnez la deuxième rangée de Styles. Appuyez sur le dernier bouton STYLE de gauche ; le témoin s'allume.



Maintenant, appuyez sur le bouton numéro 4 qui correspond à "JAZZ 1". La fenêtre Style Select est affichée à l'écran.



Appuyez sur l'un des boutons A de la section VOLUME/VALUE pour sélectionner "Jazz Brush".

❷ Insérez une Introduction.

Vous pouvez prédisposer votre instrument à jouer une Intro (introduction) avant le Style. Appuyez sur INTRO1 ou INTRO2. La première introduction joue librement, sans tenir compte de vos accords. La seconde introduction vous permet de jouer une progression d'accords pendant la reproduction.

❸ Lancez le Style.

Jouez un accord et appuyez sur le bouton START/STOP. Ensuite, commencez à jouer (lorsque le témoin de SPLIT s'allume), les accords sont reconnus en dessous du point de partage, par ex. sur la partie Lower du clavier. En mode Chord Scanning UPPER ou FULL , vous devez jouer au moins trois notes pour que l'accord soit reconnu.

❹ Jouez les accords et la mélodie.

Si vous avez acheté le Pa50SD, c'est certainement parce que vous savez que c'est un dispositif très sophistiqué de reconnaissance d'accords. Les accords reconnus sont affichés à l'écran.

❺ Insérez un remplissage—dénommé également "fill"?

Lorsque vous jouez, vous pouvez introduire un remplissage correspondant à une mesure. Essayons :

APPUYEZ SUR BREAK

Ecoutez ? La musique s'arrête pendant une mesure. Maintenant, elle recommence. Continuons avec quelque chose de différent…

APPUYEZ SUR FILL1 OU SUR FILL2

Ecoutez le Pa50SD qui cette fois reproduit un passage complexe. FILL1 est le plus simple, tandis que FILL2 est plus sophistiqué. Généralement, vous sélectionnerez FILL1 lorsque vous jouerez avec les Variations 1 et 2 (les plus faciles), FILL2 avec les Variations 3 et 4 (plus complexes).

❻ Sélectionnez des Variations différentes.

Il y a quatre boutons VARIATION. Ce sont quatre versions différentes du même Style. Essayez-les !

Vous pouvez introduire une Variation après un Fill. Il suffit d'appuyer sur le bouton FILL et immédiatement après sur un bouton VARIATION.

❼ Arrêtez de jouer.

Vous pensez qu'il suffit d'appuyer de nouveau sur le gros bouton rouge START/STOP ?

C'est vrai, c'est la façon la plus facile de procéder. Néanmoins, il y en a d'autres :

APPUYEZ SUR ENDING1 OU SUR ENDING2

Une fin (ending) est immédiatement insérée ; le Style termine avec un final coloré. ENDING1 est pré-programmé, tandis que vous devez jouer une progression d'accords pour ENDING2.

En Synchro

Jouez sans nécessité d'appuyer sur START/STOP. Le bouton SYNCHRO est là pour çà.

❶ Avec le Style à l'arrêt, appuyez sur le bouton SYNCHRO.

Le témoin de SYNCHRO-START commence à clignoter. La fonction Synchro Start est activée.

❷ Jouez un accord sur le clavier.

Vous devez jouer un accord pour la reconnaissance d'accords. Généralement, vous devez le jouer à la gauche du point de partage du clavier, toutefois ce n'est pas toujours vrai, en fonction de l'état de la section CHORD SCANNING.

Le Style démarre.

❸ Arrêtez le Style à votre gré.

C'est simple, non ?

Des informations détaillées ?

Consultez le chapitre "Style Play". Le Guide de Référence détaille toutes les informations nécessaires.

3 - REPRODUIRE UN MORCEAU

Rien de plus simple que de reproduire un morceau sur le Pa50SD. Vous pouvez même le lire directement sur une carte.

❶ Positionnez le curseur BALANCE à mi-course.

Cette opération règle les deux séquenceurs internes au même niveau.

❷ Insérez la carte contenant le morceau dans le lecteur.

Vérifiez que la carte est en format "FAT". Il s'agit du format typique de Windows et vous pouvez également formater une carte de la sorte sur Mac en sélectionnant l'option "DOS" pour le formatage.

❸ Appuyez sur SONG PLAY pour afficher le mode Song Play.

L'affichage est le suivant :



❹ Sélectionnez un Morceau (Song).

Cette opération est tout autant facile. Appuyez sur le bouton A (S1:) VOLUME/VALUE pour ouvrir la fenêtre Song Select.



Appuyez sur le bouton F1 pour sélectionner le lecteur de carte. La liste des fichiers de la carte apparaît. Les fichiers de morceaux portent l'extension ".MID" ou ".KAR". Le Pa50SD filtre tous les autres types de fichiers.

Utilisez les contrôles de la section TEMPO/VALUE ou appuyez sur les boutons de la section VOLUME/VALUE (E-H) pour dérouler la liste. Les boutons de E à F déroulent la liste vers le haut (↑), tandis que ceux de G à H la déroulent vers le bas (↓).

Positionnez le Morceau que vous désirez reproduire sur la première ligne de l'écran. Ensuite, appuyez sur F2 (SELECT).

❺ Appuyez sur PLAY/STOP (SEQ1).

La reproduction commence.

❻ Sélectionnez à votre gré un Morceau également pour le Séquenceur 2.

Appuyez sur B (S2:) VOLUME/VALUE et procédez comme détaillé auparavant pour sélectionner le Morceau destiné au Séquenceur 2. Appuyez sur le bouton (SEQ 2) PLAY/STOP de droite pour lancer/arrêter le deuxième Morceau. Le curseur

BALANCE permet de mixer le Séquenceur 1 et le Séquenceur 2.

❼ Arrêtez la reproduction en introduisant une pause.

Appuyez sur PAUSE pour arrêter la reproduction sans retourner sur la première mesure. Le témoin de PAUSE commence à clignoter.

Appuyez de nouveau sur PAUSE pour lancer la reproduction à partir de la position sur laquelle vous l'aviez arrêtée.

❽ Arrêtez la reproduction.

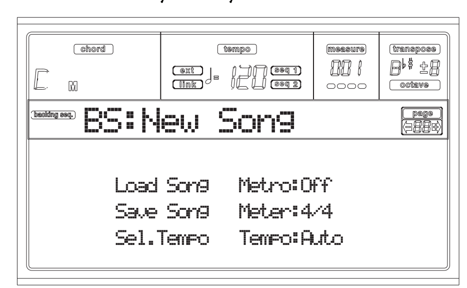
Bien sûr le Morceau s'arrête lorsqu'il arrive à la fin, mais si vous désirez l'arrêter avant la fin, appuyez de nouveau sur PLAY/STOP.

4 - ENREGISTRER UN MORCEAU

Le mode Backing Sequence est une manière rapide d'enregistrer un nouveau Morceau, en exploitant toutes les caractéristiques du mode Style Play. Alors, allumez votre magnétophone et jouez avec les Styles—le morceau sera prêt en quelques secondes !

❶ Affichez d'abord le mode Backing Sequence.

Appuyez sur B.SEQ pour afficher le mode Backing Sequence. Les pistes clavier sont les mêmes de celles que vous aviez sélectionné en mode Style Play.



Ne vous cassez pas la tête en regardant cet affichage: vous n'avez pas encore besoin de tout savoir. L'explication de cet affichage est détaillée dans le Guide de Référence (voir le chapitre "Backing Sequence").

Il vous suffit de savoir que c'est la page de Backing Sequence Play où vous pouvez charger, jouer ou sauvegarder un Morceau.

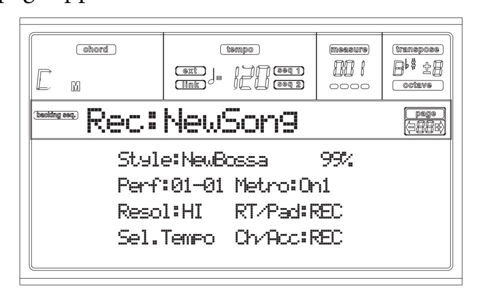
❷ Maintenant, appuyez sur RECORD.

You are prompted to select either the Realtime recording mode, or the Chord/Acc Step recording mode.



❸ Select the Realtime recording mode.

Simply press one of the A VOLUME/VALUE buttons. The Record page appears.



❹ Si vous pensez que le Style sélectionné n'est pas adapté à vos pistes backing, sélectionnez-en un différent.

Nous allons voir comment (voir "Sélectionner un Style" à la page 28). Résumons d'abord le suivant:

1. Sélectionnez l'une des rangées de Styles de la section STYLE en appuyant sur le dernier bouton de gauche.
2. Sélectionnez une Banque de Styles en appuyant sur l'un des boutons de la section STYLE.
3. Sélectionnez une page en appuyant sur les boutons PAGE.
4. Sélectionnez un Style en appuyant sur les boutons VOLUME/VALUE (A-H).

La Banque de Styles et le numéro sont affichés à côté du paramètre "Style" à l'écran.

❺ Et pour modifier la Performance ou le Single Touch Setting ?

Comme plus haut, les explications détaillées dans (voir "Sélectionner une Performance" à la page 27, ou "Sélectionner un Single Touch Setting (STS)" à la page 29). Mais pour la Performance, voyons d'abord le résumé suivant:

1. Appuyez sur le bouton PERFORM pour prédisposer la section PROGRAM/PERFORMANCE à fonctionner en tant que sélecteur de Performances.
2. Sélectionnez une Banque de Performances en appuyant sur les boutons de la section PROGRAM/PERFORMANCE.
3. Sélectionnez une Performance en appuyant sur les boutons VOLUME/VALUE (A-H).

…et pour les Single Touch Settings (STS) :

- Appuyez sur l'un des boutons SINGLE TOUCH SETTING.

❻ On peut commencer.

Les pistes RT et Ch/Acc sont maintenant prédisposées en mode RECord. Cela signifie que vous pouvez enregistrer tout ce que vous jouez sur le vif avec les Styles. Par conséquent,

APPUYEZ SUR START/STOP
ATTENDEZ LE COMPTE A REBOURS D'UNE MESURE ET COMMENCEZ A JOUER !

❼ Jouez comme sur le vif.

Pas de différences : jouez comme avec les Styles ! Vous pouvez sélectionner un Style, une Performance, un STS différents ou une Variation, un Fill, un Ending, etc. différents.

Vous pouvez même faire débuter votre enregistrement avec une Introduction : il suffit d'appuyer sur les boutons INTRO avant d'appuyer sur START/STOP pour lancer l'enregistrement.

❽ Arrêtez le Morceau.

Pour arrêter le Morceau, vous pouvez appuyer soit sur START/STOP, soit sur l'un des boutons ENDING. Le Morceau s'arrête, mais la fonction Recording est encore activée. Ainsi, vous pouvez enregistrer un autre Morceau pendant la même session (recommencez depuis le paragraphe 5, si vous le voulez).
Sinon, terminez l'enregistrement en passant au paragraphe suivant.

❾ Terminez l'enregistrement.

Pour ce faire :

APPUYEZ SUR PLAY/STOP (SEQ1)

et l'état Recording est désactivé. Les pistes Backing Sequence (RT et Ch/Acc) se prédisposent en état PLAY.

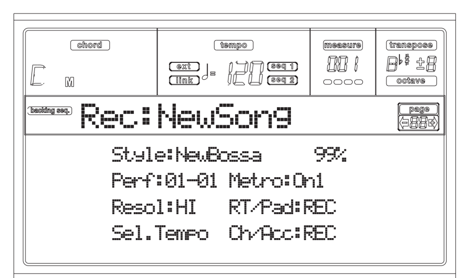
❶❿Reproduction du Morceau.

Lorsque vous êtes de nouveau dans la page Backing Sequence Play, appuyez sur PLAY/STOP (SEQ1) pour reproduire le nouveau Morceau.
Si le Morceau va bien, vous pouvez passer au mode Song et effectuer des modifications. Vous pouvez le sauvegarder (voir successivement) et le reproduire en mode Song Play.

❿ Et… si vous voulez supprimer et enregistrez de nouveau les pistes ou même le Morceau entier ?

C'est facile !

1. Appuyez de nouveau sur RECORD pour afficher le mode Record.



2. Sélectionnez la piste que vous désirez supprimer et enregistrez-la de nouveau en état REC.
3. Prédisposez la piste que vous désirez reproduire pendant l'enregistrement en état PLAY. Si vous ne désirez ni la supprimer, ni la reproduire, la prédisposer en état MUTE.
4. Recommencez à enregistrer. Si vous enregistrez la piste RT, vous ne pouvez pas utiliser les contrôles du Style.
5. Appuyez sur PLAY/STOP (SEQ1) pour arrêter le Morceau et quitter le mode d'enregistrement Recording.

❿ Est-il temps de sauvegarder le Morceau ?

Si vous ne sauvegardez pas votre morceau, il est perdu lorsque vous mettez l'instrument hors tension ou si vous passez en mode Song Play. Sauvegardez-le donc sur une carte. Voyez "Page Save Song" à la page 89.

Des informations détaillées ?

Consultez le chapitre "Backing Sequence". Le Guide de Référence détaille toutes les informations nécessaires.

5 - EDITER UN MORCEAU

Vous pouvez éditer (modifier) vos propres Morceaux composés en mode Backing Sequence et également les Morceaux sous format de Fichiers Standard MIDI achetés.
Remplacez les ennuyeux sons General MIDI par les splendides sons originaux KORG ! Faites-le—en mode Song.

❶ Appuyez sur SONG pour afficher le mode Song.

C'est l'atelier plein d'outils pour affiner votre Morceau.

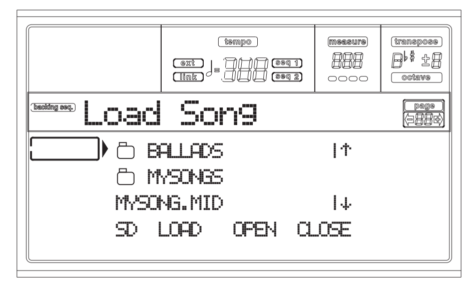


❷ Insérez la carte contenant le fichier MIDI à éditer dans le lecteur.

Les fichiers Midi sont créés à l'aide d'un séquenceur d'ordinateur ou d'un instrument musical, généralement après conversion. Par exemple, si vous travaillez à l'ordinateur, il y a une commande dont le nom ressemble à "Convert to (convertir à) .MID". Les fichiers Midi ont toujours une extension ".MID" ou ".KAR".

❸ Chargez le Morceau.

Appuyez sur l'un des boutons B de la section VOLUME/VALUE (correspondant à la commande Load Song). La page Load est affichée.



Si vous avez changé de carte, appuyez sur F1 (SD) pour lire la carte SD.
Positionnez le fichier Midi que vous désirez charger sur la première ligne de l'écran. Utiliser le DIAL ou les boutons UP et DOWN pour dérouler la liste ou appuyez sur les boutons E-F (En haut) ou G-H (En bas) de VOLUME/VALUE .
Lorsque le fichier Midi est positionné sur la première ligne de l'écran, appuyez sur F2 (Load) pour le charger. Le message "Are you sure? (Sûr ?)" est affiché à l'écran. Appuyez sur ENTER pour confirmer.

Note : *Lors du chargement d'un Fichier Standard MIDI, les premiers événements MIDI sont convertis en événements Song Performance. Ils seront affichés tout comme les réglages Programs, Volume, Pan, Effect affectés aux pistes.*

❹ Reproduction du Morceau.

Après le chargement, l'affichage se rétablit en mode Song



Appuyez sur PLAY/STOP (SEQ1) pour lancer le Morceau. Le témoin de ce bouton commence à clignoter.

La reproduction est-elle correcte ? Oui, si c'est un fichier Midi compatible General MIDI. Toutefois, nous pouvons l'améliorer.

❺ Arrêtez la reproduction du Morceau.

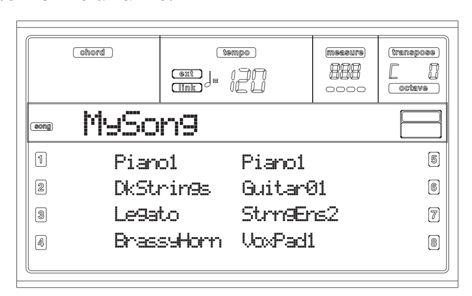
Cà c'est facile : appuyez sur PLAY/STOP (SEQ1). Le témoin de PLAY/STOP s'éteint.

Très important : rappelez-vous ! Toute modification du Morceau doit s'effectuer avec le séquenceur à l'arrêt. Sinon, une commande Stop supprimera toutes les modifications. (Pas très amusant, n'est-ce pas ?)

❻ Sélectionnez des Programs différents.

Vous pouvez remplacer les Programs General MIDI par les Programs KORG. Votre Morceau en sera amélioré.

1. Appuyez sur TRK SELECT pour afficher les pistes 1-8. Le témoin s'allume.



Si les pistes 1-8 sont affichées, vous pouvez afficher celles 9-16 en appuyant de nouveau sur TRK SELECT.



Si vous appuyez encore une fois sur TRK SELECT, vous retournez à la page principale. Appuyez DE NOUVEAU sur TRK SELECT pour afficher les pistes 1-8…

2. Sélectionnez la piste à laquelle vous désirez affecter un Program différent en appuyant sur les boutons VOLUME/VALUE. Appuyez sur l'un des boutons correspondant à la piste désirée. Par exemple, l'un des boutons A sélectionne la piste 1 :

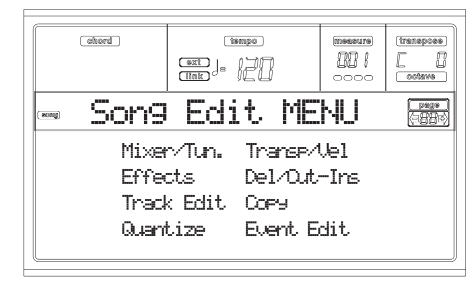


3. Sélectionnez un Program. Si vous ne vous rappelez pas la procédure, retournez en arrière au chapitre “Opérations de base”, section “Sélectionner un Program”, page 28.

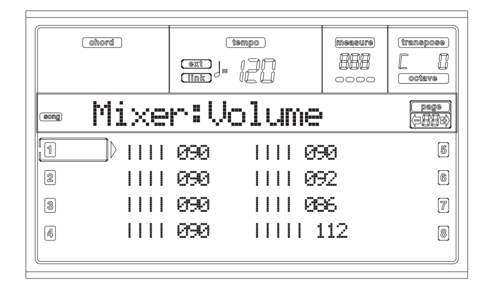
   Quel Program choisir ? Avec plus de 660 Programs à disposition, vous êtes certains de trouver le bon. Déroulez toutes les banques de Program et écoutez leur reproduction. Allumez le témoin de DISPLAY HOLD afin que la fenêtre temporisée ne se referme qu'après avoir trouvé le bon Program. (Ensuite, appuyez sur EXIT ou sur DISPLAY HOLD pour quitter cette fenêtre.)
4. Effectuez toutes les modifications que vous désirez, sur toutes les pistes.

❼ Modifiez le volume.

C'est une autre modification à effectuer. Appuyez sur MENU pour ouvrir la fenêtre d'édition du menu.



Appuyez sur l'un des boutons A de la section VOLUME/VALUE pour sélectionner le paramètre Mixer/Tuning. La page d'édition de Volume est affichée.



Sélectionnez une piste et utilisez le DIAL, les boutons UP et DOWN ou les boutons de VOLUME/VALUE pour modifier le volume de la piste.

Modifiez le volume de toutes les pistes désirées.

❽ Sauvegardez le Morceau.

Vos modifications sont perdues si vous chargez un nouveau Morceau, si vous accédez au mode Song Play ou si vous mettez l'instrument hors tension. Pour le sauvegarder, appuyez

sur EXIT de manière à afficher la page principale du mode Song.



Appuyez sur l'un des boutons C de la section VOLUME/VALUE pour sélectionner la commande Save Song. Sauvegardez votre Morceau en lui donnant un nouveau nom. Pour ce faire, consultez les opérations détaillées à page 95 ("Page Save Song").

Note : *Lors de la sauvegarde d'un Morceau, les événements de Song Performance (réglages initiaux de Program, Volume, Pan, Effect Send) sont sauvegardés au début du Fichier Standard MIDI. Les réglages des effets sont sauvegardés sous forme d'événements Pa50SD SysEx qui sont ignorés par des instruments musicaux différents.*

Modifications diverses

Le Volume n'est pas le seul paramètre que vous pouvez éditer. Vous pouvez modifier bien plus : le Pan, les Effets, le Tuning, etc. Quatre effets sont à votre disposition (A-D Internal FX Processors), mais attention, ils ne sont reproduits que si vous lisez le Morceau avec votre Pa500 car les autres instruments compatibles General MIDI n'utilisent que deux effets.

Des informations détaillées ?

Consultez le chapitre "Song". Le Guide de Référence détaille toutes les informations nécessaires.

6 - LA GAMME ARABE

Vous pouvez programmer en temps réel une gamme Arabe en affectant à une pédale au pied, ou à un pad la fonction "Quarter tone".

Vous pouvez également modifier la gamme en l'affectant à une Performance, un STS ou une Style Performance, néanmoins on conseille de modifier la hauteur en temps réel.

❶ Affectez la fonction Quart de ton à la pédale au pied, ou à un pad.

Accédez à l'environnement Global et affichez "Page 3 - Assignable Pedal/Footswitch, Assignable Slider". Dans cette page, vous trouvez les paramètre "P/S (Pedal/Switch)" et auxquels affecter la fonction Quart de ton.

Appuyez sur WRITE pour sauvegarder l'état de Global dans la mémoire (voir "La fenêtre Write" à la page 133).

❷ Diminuez la hauteur de certaines notes.

Maintenez enfoncée la pédale à laquelle vous avez affecté la fonction Quart de ton. Le clavier n'émet aucun son. Jouez les notes que vous désirez décaler d'un quart de ton. Relâchez la pédale.

❸ Jouez la nouvelle gamme.

Les notes précédemment réglées jouent maintenant décalées d'un quart de ton.

❹ Pour rétablir la gamme originale.

Appuyez de nouveau sur la pédale à laquelle vous avez affecté la fonction Quart de ton. Toutes les hauteurs sont rétablies à leurs valeurs originales et c'est la gamme sélectionnée par la Performance, le STS ou la Style Performance qui est rappelée.

Des informations détaillées ?

Vous pouvez donc affecter une gamme alternative à une Performance, à un STS ou à un Style. Voir les informations détaillées à "Page 5 - Tuning: Scale" à la page 48 et aux paramètres de "Scale Mode" ("Page 24 - Preferences: Controls" à la page 54) dans le chapitre "Style Play".

8. MIDI

LE MIDI, QU'EST-CE QUE C'EST?

Voici un bref résumé du MIDI, en fonction du Pa50SD. Si des informations détaillées vous intéressent, consultez les magazines et les livres spécialisés.

En général

MIDI signifie Musical Instruments Digital Interface (Interface musicale pour instruments numériques). Cette interface vous permet de connecter deux instruments musicaux, ou un ordinateur ou plusieurs autres instruments

Physiquement, le MIDI présente trois bornes. La borne MIDI IN pour recevoir les données adressées par un autre dispositif; la borne MIDI OUT pour transmettre des données à un dispositif connecté et la borne MIDI THRU pour renvoyer les données reçues sur MIDI IN (très utile en cas de connexion de plusieurs instruments).

Canaux et messages

Le câble MIDI transmet 16 canaux de données. Pensez à un canal MIDI comme à une chaîne de télévision : le récepteur doit être réglé sur le même canal du transmetteur. C'est ce qui se vérifie avec les messages MIDI : lorsque vous adressez un message de Note On sur le canal 1, il sera reçu sur le canal 1 du dispositif connecté. Voilà la fonction multitimbre : plus d'un son peut être reproduit simultanément par le même instrument MIDI.

Les messages MIDI sont nombreux, mais les suivants sont les plus utilisés :

Note On – Ce message adresse une activation de note sur un canal spécifique. Les notes sont identifiées tant par leur nom (C4 correspondant au centre C) que par leur numéro (60 équivaut à C4). Le message de Note Off signifie que la touche a été relâchée et que la note ne joue plus. Parfois on utilise également le message de Note On avec valeur "0".

Le message de Note On transmet également une valeur de Velocity. Cette valeur indique à l'autre instrument la dynamique (le toucher) de reproduction de la note.

Pitch Bend (PB) – Vous pouvez générer ce message en activant la manette (mouvement X). La hauteur est transposée vers le haut ou vers le bas.

Program Change (PC)– Lorsque vous sélectionnez un Program, un message de Program Change (changement de son) est généré sur le canal. Utilisez ce message avec celui de Control Change (changement de contrôle) 00 et 32 pour la sélection distante des données du Pa50SD depuis un séquenceur ou un clavier-maître.

Control Change (CC) – C'est une vaste série de messages en mesure de contrôler la plupart des paramètres de l'instrument. Ci-dessous quelques exemples :

- CC00, ou Bank Select MSB, et CC32, ou Bank Select LSB. On utilise cette paire de message, avec celui de Program Change, pour sélectionner un Program.
- CC01, ou Modulation. Ce message correspond au déplacement de la manette vers le haut. C'est normalement un effet de vibrato.
- CC07, ou Master Volume. Ce contrôleur permet de régler le volume du canal.
- CC10, ou Pan. Ce contrôleur règle la position du canal dans le panoramique stéréo.
- CC64, ou Damper Pedal. Utilisez ce contrôleur pour simuler la pédale Damper.

Tempo

Tempo est un message global du MIDI et il n'est pas dédié à un canal spécifique. Chaque Morceau inclut des données de Tempo.

Textes (Lyrics)

Le texte sur la musique n'est pas un événement standard MIDI. Votre Pa50SD est en mesure de lire la plupart de ces types de fichiers disponibles sur le marché.

FICHIERS MIDI

Les fichiers Midi, ou Fichiers Standard MIDI (SMF), sont pratiques pour échanger des morceaux entre instruments musicaux. Le Pa50SD est prédisposé d'usine pour lire les SMF et peut donc lire un morceau composé à l'ordinateur ou sauvegardé un morceau de manière à ce que le logiciel d'un ordinateur puisse le lire.

Les séquenceurs du Pa50SD sont compatibles avec les SMF sauvegardés sous format 0 (toutes les données dans une piste; c'est le format le plus diffus) et 1 (multipiste). L'instrument peut lire les SMF en mode Song Play et les modifier/sauvegarder en mode Song. Il est aussi en mesure de sauvegarder un Morceau sous forme SMF format 0 en mode Backing Sequence ou Song.

En mode Song Play, le Pa50SD affiche les textes SMF sous format Solton, M-Live (Midisoft), Tune1000 et formats compatibles (Edirol, GMX, HitBit, XF) et les abbréviaitons des accords SMF sous format Solton, M-live (Midisoft), GMX et XF.

LE STANDARD GENERAL MIDI

Le monde des instruments s'est donné, il y a quelques années, des règles standardisées. Le Standard General MIDI (GM) en est une conséquence. Cette extension établit les nouvelles règles de compatibilité MIDI entre instruments:

- Au minimum 16 canaux MIDI.
- Impérativement au moins 128 Programs (sons) de base, correctement ordonnés.
- Un ordre standard pour le Drum Kit.
- Le canal 10 dédié au Drum Kit.

Une extension plus récente est le GM2, qui développe la base de données des Programs. Le Pa50SD est compatible du point de vue de la gamme de sons avec le standard GM2.

LE CANAL GLOBAL

Tout canal auquel l'option Global est affectée (voir "Page 6 - MIDI IN Channels (Canaux MIDI IN)" à la page 135) est en mesure de simuler le clavier intégré du Pa50SD. Lorsque le Pa50SD est connecté à un clavier-maître, la transmission peut s'effectuer sur le canal Global du Pa50SD.

Les boutons de la section KEYBOARD MODE, ainsi que le partage du clavier affectent les messages MIDI reçus sur le canal Global (mais non ceux reçus sur un canal standard). Par conséquent, si le témoin de SPLIT est allumé, les notes transmises au Pa50SD via ce canal sont réparties par le point de partage sur les sections Upper (au-dessus du point de partage) et Lower (en dessous du point de partage).

Les notes qui arrivent sur le canal Global sont utilisées pour la reconnaissance d'accords de l'accompagnement automatique. Si KEYBOARD MODE est prédisposé en SPLIT, uniquement les notes en dessous du point de partage seront utilisées. Ces notes seront combinées avec les canaux spéciaux Chord 1 et Chord 2.

LES CANAUX CHORD 1 ET CHORD 2

Deux canaux spéciaux Chord peuvent être prédisposés (voir Global "Page 7 - MIDI IN Controls (1)" à la page 136) pour transmettre au Pa50SD des notes de reconnaissance d'accords. Les notes seront combinées aux notes en arrivée sur le canal prédisposé en Global (les notes de Global ne sont reconnues que sous le point de partage, si le témoin de SPLIT est allumé).

Les canaux Chord ne sont affectés ni par le point de partage du clavier, ni par la section KEYBOARD MODE du tableau de commande. Toutes les notes – tant celles au-dessus que celles en dessous du point de partage – seront adressées à la reconnaissance d'accords.

Les boutons de la section CHORD SCANNING fonctionnent de manière spécifique sur les canaux Chord :

- si LOWER est sélectionné, le mode de reconnaissance d'accords est prédisposé sur le paramètre "Chord Recognition Mode" en mode Style Play;
- si UPPER ou FULL sont sélectionnés, le mode de reconnaissance d'accords correspond toujours à Fingered 2 (vous devez jouer au moins trois notes pour composer l'accord).

Ces deux canaux sont particulièrement utiles pour les accordéonistes qui peuvent ainsi affecter un canal Chord différent aux accords et à la basse joués à la main gauche. De cette manière, les accords et la basse contribuent à la création d'accords pour la reconnaissance d'accords de l'accompagnement automatique.

LE CANAL CONTROL

Vous pouvez régler le canal MIDI IN en tant que canal Control (voir page 136), pour sélectionner les Styles et les Performance d'un dispositif externe. Voir dans l'Appendix la liste des messages correspondants aux données internes du Pa50SD.

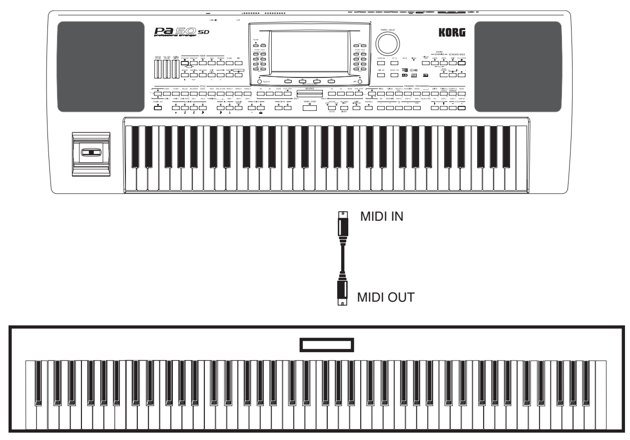
MIDI SETUP

Vous pouvez piloter votre Pa50SD via un contrôleur externe, de manière à l'utiliser uniquement en tant que source de génération de sons. Pour vous faciliter la tâche de programmation des canaux MIDI, nous avons prédisposé une série de Setups MIDI. Affichez le mode Global pour sélectionner celui qui correspond à vos nécessités MIDI. (Voir "Page 4 - MIDI Setup" à la page 135).

Considérez chaque Setup MIDI comme un point de départ pour votre libre interprétation. Lorsque vous avez sélectionné le Setup MIDI le plus adapté à la connexion, vous pouvez modifier les paramètres à votre gré et sauvegarder le Global dans la mémoire à l'aide de la fonction Write (voir "La fenêtre Write" à la page 133).

CONNECTER LE PA50SD À UN CLAVIER-MAÎTRE

Vous pouvez piloter votre Pa50SD à l'aide d'un clavier-maître ou d'un dispositif MIDI. Pour ce faire, connectez la borne MIDI OUT du clavier-maître à la borne MIDI IN du Pa50SD.Le clavier-maître fonctionne ainsi en tant que clavier intégré du Pa50SD s'il transmet sur le même canal programmé en tant que Global sur le Pa50SD.



Si le clavier-maître transmet sur le canal Global du Pa50SD, le point de partage et l'état de la section KEYBOARD MODE du tableau de commande affectent les notes transmises par le clavier-maître.

Connexions et réglages

Pour connecter le clavier-maître au Pa50SD, procédez comme suit :

1. Connectez la borne MIDI OUT du clavier-maître à la borne MIDI IN du Pa50SD.
2. Réglez le clavier-maître de manière à transmettre sur le canal Global du Pa50SD (voir "Page 6 - MIDI IN Channels (Canaux MIDI IN)" à la page 135).
   En ce qui concerne la programmation du clavier-maître, consultez le relatif mode d'emploi.
3. Appuyez sur GLOBAL pour accéder au mode Global et ensuite affichez "Page 4 - MIDI Setup" à la page 135).
4. Sélectionnez Master Keyboard Setup.
   Note: *Le réglage peut être modifié lors du chargement de nouvelles données. Pour protéger les réglages envers tout chargement, appliquez la fonction Global Protect (voir "Page 9 – 'Util 2'" à la page 150).*

5. Appuyez sur WRITE, sélectionnez Global et appuyez sur ENTER pour sauvegarder Global. Le message "Are you sure? (Sûr ?)" est affiché à l'écran. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur EXIT pour quitter.
6. Appuyez sur l'un des boutons de la section MODE pour afficher le mode opérationnel désiré.

Connecter le Pa50SD à un accordéon MIDI

Il y a plusieurs types d'accordéons MIDI et une prédisposition spécifique du Pa50SD est prévue pour chaque type. Sélectionnez l'un des Setups MIDI "Accordion" pour régler correctement la connexion.

Connexions et réglages

Pour connecter un accordéon au Pa50SD, procédez comme suit :

1. Connectez la borne MIDI OUT de l'accordéon à la borne MIDI IN du Pa50SD.
2. Appuyez sur GLOBAL pour accéder au mode Global et ensuite affichez "Page 4 - MIDI Setup" à la page 135.
3. Sélectionnez l'un des Setups Accordion.

   Remarque: *Les réglages peuvent changer quand de nouvelles données sont chargées d'une carte. Pour éviter un changement des réglages suite à un chargement, utilisez la fonction "Global Protect" (voyez "Global Protect" à la page 150).*
4. Appuyez sur WRITE, sélectionnez Global et appuyez sur ENTER pour sauvegarder Global. Le message "Are you sure? (Sûr ?)" est affiché à l'écran. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur EXIT pour quitter.
5. Appuyez sur l'un des boutons de la section MODE pour afficher le mode opérationnel désiré.

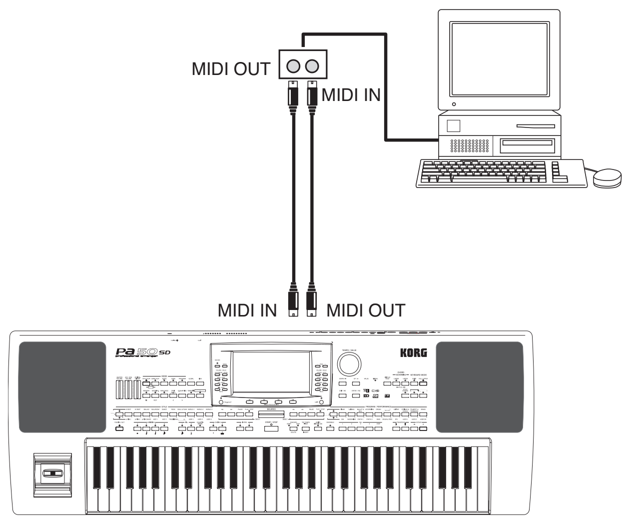
Connecter le Pa50SD à un séquenceur externe

Vous pouvez composer un nouveau Morceau sur un dispositif externe en utilisant le Pa50SD en tant qu'expandeur multitimbre.

Connexions et réglages

Pour connecter le Pa50SD à un ordinateur, votre ordinateur doit être doté d'une interface MIDI.

1. Connectez le Pa50SD et l'ordinateur comme illustré.



2. Appuyez sur GLOBAL et ensuite affichez "Page 5 - Midi Controls" à la page 135. Réglez le paramètre Local à Off.
3. Affichez "Page 4 - MIDI Setup" à la page 135. Sélectionnez le Setup Ext.Seq.

   Remarque: *Les réglages peuvent changer quand de nouvelles données sont chargées d'une carte. Pour éviter un changement des réglages suite à un chargement, utilisez la fonction "Global Protect" (voyez "Global Protect" à la page 150).*
4. Appuyez sur WRITE, sélectionnez Global et appuyez sur ENTER pour sauvegarder Global. Le message "Are you sure? (Sûr ?)" est affiché à l'écran. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur EXIT pour quitter.
5. Réglez la piste Upper 1 en reproduction (play) et appuyez sur FULL UPPER dans la section KEYBOARD MODE. Vous pouvez ainsi transmettre au séquenceur externe en jouant sur toute l'extension du clavier.
6. Les notes jouées par la piste 1 sont transmises, via le MIDI OUT du Pa50SD, au MIDI IN de l'ordinateur/interface MIDI.

   Les notes créées par l'ordinateur (par ex. un Morceau reproduit par son séquenceur) sont transmises via le MIDI OUT de l'interface MIDI au MIDI IN du Pa50SD.

Local Off

Lorsque le Pa50SD est connecté à un séquenceur externe, on conseille de prédisposer le Pa50SD en mode Local Off (voir le paramètre "Local" à "Page 5 - Midi Controls" à la page 135) afin d'éviter que des notes soient reproduites simultanément par le clavier et par les événements MIDI adressés par le séquenceur externe.

Lorsque le Pa50SD est réglé à Local Off, le clavier du Pa50SD transmets des données au séquenceur externe, mais non à la génération de sons interne. Le séquenceur reçoit les notes jouées sur le clavier du Pa50SD (Upper 1) et les adresses à la piste sélectionnée du Morceau. La piste adresse les données à la génération de sons interne du Pa50SD.

Note : *Pour adresser des données à la génération de sons du Pa50SD, la fonction "MIDI Thru" doit être activée sur le séquenceur externe (normalement activée ; le nom peut être différent en fonction du type de séquenceur). Consultez le mode d'emploi du séquenceur pour des informations détaillées.*

Les Programs (sons)

Le Morceau reproduit par le séquenceur de l'ordinateur est en mesure de sélectionner les Programs du Pa50SD par le biais des messages MIDI Bank Select MSB et Bank Select LSB (sélection de la banque, deux messages) et Program Change (sélection de sons). Voir la liste des Programs et des valeurs MIDI dans l'Appendice.

Un conseil pour ceux qui composent leurs morceaux à l'ordinateur : Même si ce n'est pas fondamental, on conseille de régler la basse sur le canal 2, la mélodie sur le canal 4, le drum kit sur le canal 10, le contrôle de l'harmoniseur vocal sur le canal 5.

PILOTER UN AUTRE INSTRUMENT VIA LE PA50SD

Vous pouvez utiliser le Pa50SD en tant que contrôleur pilote de votre setup MIDI.

1. Connectez le MIDI OUT du Pa50SD au MIDI IN de l'autre instrument.
2. Réglez les pistes de l'autre instrument sur les mêmes canaux sur lesquels vous désirez jouer depuis le Pa50SD. Par exemple, pour jouer les pistes Upper 1 et Upper 2 avec les sons d'un autre instrument, prédisposez l'autre instrument à recevoir sur les mêmes canaux des pistes Upper 1 et Upper 2 (d'usine, canaux 1 et 2).
3. Réglez le volume général de l'autre instrument à l'aide de ses propres contrôles de volume.
4. Coupez/activez chaque piste directement sur le Pa50SD. Réglez le volume de chaque piste à l'aide des contrôles VOLUME/VALUE du Pa50SD.
5. Jouez sur le clavier du Pa50SD.

Le Clavier

Le clavier physique du Pa50SD peut piloter 4 pistes via le MIDI OUT (Upper 1-3 et Lower). Les sorties des canaux MIDI sont réglées en mode Global (voir "Page 10 - MIDI OUT Channles (Canaux MIDI OUT)" à la page 137).

Sauf modification (Setup d'usine), chaque piste clavier du Pa50SD transmet sur ces canaux :

Piste	Canal de sortie
Upper1	1
Upper2	2
Upper3	3
Lower	4

Lorsqu'une piste est coupée, elle ne peut transmettre aucune donnée MIDI à un expandeur externe ou à un séquenceur connecté au MIDI OUT du Pa50SD.

Pour reproduire uniquement les sons de l'expandeur, vous pouvez diminuer le volume à l'aide du MASTER VOLUME du Pa50SD ou réglez les pistes clavier en External (voir "Page 15 - Track: Internal/External" à la page 50 dans le chapitre "Style Play").

Le Séquenceur

Chaque piste du Séquenceur peut piloter un canal sur un instrument externe. Pour régler le canal de sortie de chaque piste MIDI, affichez voir "Page 10 - MIDI OUT Channles (Canaux MIDI OUT)" à la page 137.

Pour reproduire uniquement les sons de l'expandeur, vous pouvez diminuer le volume à l'aide du MASTER VOLUME du Pa50SD ou réglez les pistes du Morceau en External (voir "Page 8 - Track: Internal/External" à la page 82 dans le chapitre "Song Play").

Sélectionnez le Setup MIDI Sequencer 1 ou Sequencer 2 (selon le séquenceur utilisé sur le Pa50SD) pour régler les canaux de la manière suivante.

Piste	Canal de sortie
Song 1…16	1…16

L'Arrangeur

L'un des aspects les plus intéressants du MIDI est que vous pouvez utiliser votre Pa50SD pour jouer un instrument externe via son arrangeur interne. C'est vrai que la qualité du son de votre Pa50SD est inégalable, mais si vous désirez utiliser votre vieux synthé…

Pour affecter des pistes de Style du Pa50SD à un instrument externe, vous devez les prédisposer en External (voir "Page 15 - Track: Internal/External" à la page 50).

Sélectionnez le Setup Default MIDI pour régler les canaux comme suit (c'est l'état original du Pa50SD).

Piste	Canal de sortie
Bass	9
Drums	10
Percussion	11
Acc1…5	12…16

9. MODE OPÉRATIONNEL STYLE PLAY

Le mode Style Play est le mode opérationnel de démarrage. Dans ce mode, vous jouez les Styles (par ex. les accompagnements automatiques) ou l'une des quatre pistes clavier (Upper 1…3 et Lower).

UN STYLE, QU'EST-CE QUE C'EST?

Un Style est une structure rythmique d'accompagnement qui simule un groupe supportant vos parties solistes.

D'une manière ***verticale***, il est composé de 8 pistes différentes (Drums, Percussion, Bass et 5 différents instruments harmoniques ou mélodiques). Sur le clavier, vous pouvez jouer jusqu'à 4 pistes clavier *(*Upper 1-3 et Lower).

D'une manière ***horizontale***, c'est une série d'*Eléments de Style* (par ex. les différents jeux de modèles pour chaque accord et pour chaque Intro, Variation, Fill, Break et Ending.

STYLES ET PERFORMANCES

Les Styles et les Performances sont liés de plusieurs manières.

- Lorsque le témoin de SINGLE TOUCH est allumé et que vous sélectionnez un Style, vous modifiez également les pistes clavier (un Single Touch Setting est sélectionné). Les réglages de la Performance sont remplacés.
- Lorsque le témoin de STYLE CHANGE est allumé, la sélection d'une Performance provoque la sélection d'un Style (celui dont le numéro est mémorisé dans la Performance).
- En appuyant sur le bouton WRITE, vous pouvez sauvegarder les réglages des pistes soit dans la Performance, soit dans la Style Performance soit dans un Single Touch Setting (STS).

MODIFIER ET RÉTABLIR LE TEMPO

Vous pouvez modifier le Tempo, dans la page principale du mode Style Play, par le biais du DIAL ou des boutons DOWN/- et UP/+.

Après avoir modifié le Tempo, vous pouvez rappeler le Tempo mémorisé dans le Style en cours en appuyant sur le bouton SHIFT et sur l'un des boutons DOWN/- ou UP/+.

LA BANQUE 'DIRECT SD'

En plus des Styles de la mémoire interne, vous pouvez avoir des Styles "DIRECT SD", accessibles directement sur carte.

Insérez simplement une carte et appuyez sur la banque de Styles "DIRECT SD". Le lecteur de carte lit le premier dossier ".SET" (par ordre alphabétique) de la carte et vous permet d'accéder directement aux Styles qu'il contient (pas de chargement nécessaire).

Naviguez jusqu'aux Styles "DIRECT SD" avec les boutons PAGE. Vous pouvez avoir jusqu'à 6 pages et 48 Styles "DIRECT SD" sur une carte.

Dossier	Pages DIRECT SD
*.SET > STYLE > USER01	1, 2
*.SET > STYLE > USER02	3, 4
*.SET > STYLE > USER03	5, 6

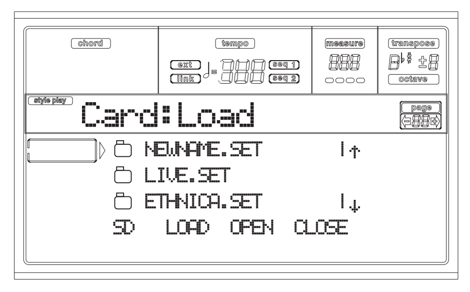
Comment créer une banque DIRECT SD?

Pour configurer la banque "DIRECT SD", sauvegardez vos Styles dans le premier dossier de la carte. La lecture des répertoires s'effectue par ordre alphabétique.

Note*: Les procédures suivantes prévoient le remplacement des banques User Styles. Sauvegardez ces banques avant de procéder afin de ne pas provoquer la perte de données importantes.*

1. Insérez la carte dans le lecteur.

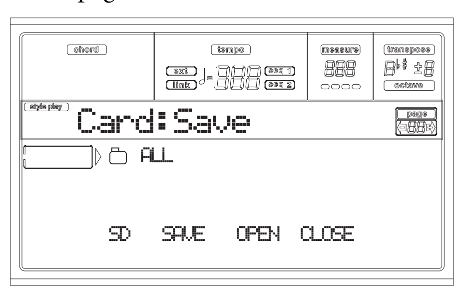
2. Appuyez sur SD CARD et affichez la page "Load".



3. Utilisez le bouton F1 (SD) pour rescanner la carte SD.

4. Chargez trois banques de Styles à transformer en banques DIRECT SD.

5. Affichez la page Save.



6. Avec le paramètre "ALL" sélectionné, appuyez sur F3 (Open) pour l'ouvrir.

7. Utilisez les boutons E-F (En haut) et G-H (En bas) de VOLUME/VALUE (ou les contrôles de TEMPO/VALUE) pour positionner le paramètre "STYLE" sur la première ligne de l'écran et appuyez sur F2 (Save).

8. Utilisez le bouton F1 pour choisir la carte SD (SD) comme destination.

9. Le dossier de la carte apparaît. Utilisez les boutons VOLUME/VALUE E-F (défilement vers le haut) et G-H (défilement vers le bas) (ou les commandes de la section TEMPO/VALUE) pour faire défiler le contenu de la carte. Amenez le premier dossier du répertoire sur la ligne supérieure de l'écran.

10. Appuyez deux fois sur ENTER pour sauvegarder les banques.

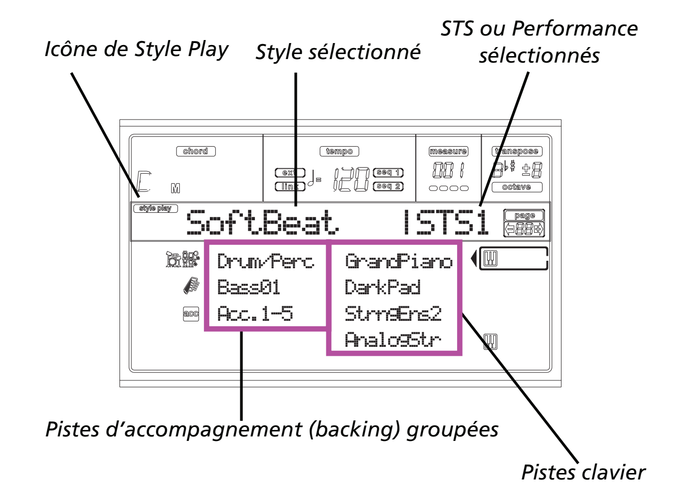
PAGE PRINCIPALE

C'est la page affichée lors de la mise sous tension de l'instrument.

Pour afficher cette page depuis un autre mode opérationnel, appuyez sur le bouton STYLE PLAY.

Pour retourner à cette page depuis l'une des pages d'édition du mode Style Play, appuyez sur EXIT/NO.

Pour passer alternativement des pistes clavier aux pistes de Style, appuyez sur le bouton TRK SELECT.



Icône de Style Play

Si allumée, cette icône indique que l'instrument est prédisposé en mode Style Play.

Style sélectionné

Nom du Style sélectionné.

STS ou Performance sélectionnés

Le dernier Single Touch Setting (STS) sélectionné ou la dernière Performance sélectionnée.

A (Drum/Perc)

Appuyez sur ces boutons pour sélectionner, couper/activer ou modifier simultanément le volume des deux pistes Drum et Percussion (groupées). Pour couper ces pistes, appuyez sur les deux boutons VOLUME/VALUE. Pour les activer, appuyez de nouveau sur ces deux boutons. Pour modifier le volume, sélectionnez la piste et maintenez enfoncé l'un de ces boutons.

B (Nom du Program de la piste Bass)

Nom du Program (son) affecté à la piste d'accompagnement Bass. Appuyez sur ces boutons pour sélectionner, couper/activer ou modifier simultanément le volume de la piste Bass. Pour couper cette piste, appuyez sur les deux boutons VOLUME/VALUE. Pour l'activer, appuyez de nouveau sur ces deux boutons. Pour modifier le volume, sélectionner la piste et maintenez enfoncé l'un de ces boutons.

C (Acc.1-5)

Appuyez sur ces boutons pour sélectionner, couper/activer ou modifier le volume des pistes d'accompagnement instrumental (pistes 1-5, diverses de Bass, Drum et Percussion). Pour couper ces pistes, appuyez sur les deux boutons VOLUME/VALUE. Pour les activer, appuyez de nouveau sur ces deux boutons. Pour modifier le volume, sélectionnez la piste et maintenez enfoncé l'un de ces boutons.

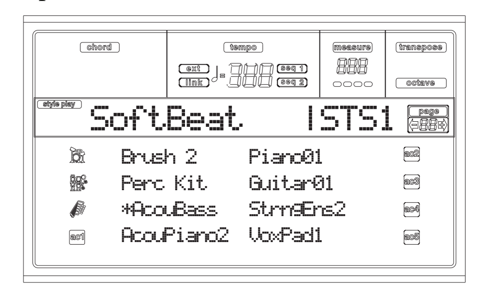
E (Upper 1 Program), F (Upper 2 Program), G (Upper 3 Program), H (Lower)

Nom des Programs affectés aux pistes clavier. Appuyez sur ces boutons pour couper/activer ou modifier le volume des pistes correspondantes.

PAGE STYLE TRACKS

Pour afficher et éditer les pistes de Style, appuyez sur TRK SELECT dans la page principale. Le témoin de TRK SELECT s'allume.

Appuyez de nouveau sur TRK SELECT pour retourner à la page principale.



A-H (Style Track Programs)

Nom des Programs affectés aux pistes de Style. Appuyez sur ces boutons pour couper/activer ou modifier le volume des pistes correspondantes.

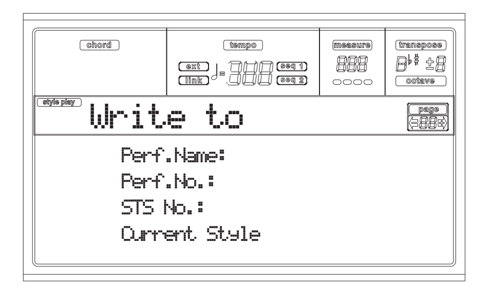
COMMENT SÉLECTIONNER LES PROGRAMS

Vous pouvez affecter un Program différent à chacune des pistes clavier et de Style. Voir "Sélectionner un Program" à page 28 for more information.

Après avoir sélectionné un nouveau Program, sauvegardez vos modifications dans une Performance, un Style ou un STS (voir la section suivante, "La fenêtre Write").

LA FENÊTRE WRITE

Appuyez sur le bouton WRITE pour afficher cette fenêtre. Vous pouvez y sauvegarder les réglages des pistes dans une Performance, les réglages des pistes clavier dans un Single Touch Setting ou les réglages des pistes de Style dans la Style Performance en cours de session.



1. Sélectionnez le type de paramètre dans lequel vous désirez sauvegarder vos pistes.
   • Sélectionnez la ligne "Perf No." pour sauvegarder toutes les pistes (et les réglages du Style sélectionné en cours de session) dans une Performance. Appuyez sur les correspondants boutons de VOLUME/VALUE ou sur les contrôles de la section VALUE pour sélectionner un emplacement de Performance dans la mémoire. Le nom de la Performance cible est affiché à l'écran.
   • Sélectionnez la ligne "STS No." pour sauvegarder les pistes clavier dans un Single Touch Setting (STS). Appuyez sur les correspondants boutons de VOLUME/VALUE ou sur les contrôles de la section VALUE pour sélectionner un numéro de Single Touch Setting.
   • Sélectionnez la ligne Current Style, pour sauvegarder les pistes de Style dans la Style Performance en cours de session.

Si vous sélectionnez…	…vous sauvegardez…	…dans l'emplacement…
Performance	Tous les réglages des pistes, les réglages du Style sélectionné, Master Transpose	Performance sélectionnée
STS	Les réglages des pistes clavier	Single Touch Setting sélectionné (une partie du Style en cours de session)
Current Style	Les réglages des pistes de Style, Master Transpose	Style Performance en cours de session

2. Si vous sauvegardez une Performance, vous pouvez en modifier le nom. Sélectionnez la ligne "Perf name". Déplacez le curseur de saisie sur le caractère que vous désirez éditer en appuyant sur les boutons DOWN/- et UP/+. Modifiez le caractère sur la position du curseur à l'aide du DIAL.
3. Appuyez sur ENTER pour sauvegarder les réglages dans la mémoire. L'écran affiche le message "Are you sure? (Sûr?)". Appuyez sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.

MENU

Appuyez sur MENU dans n'importe quelle page pour afficher le menu d'édition Style Play. Ce menu permet d'afficher les diverses sections d'édition de Style Play.

Dans le menu, sélectionnez une section d'édition en appuyant sur les boutons VOLUME/VALUE (A-H), sélectionnez une page d'édition en appuyant sur PAGE + ou appuyez sur EXIT pour quitter le menu.

Dans une page d'édition, appuyez sur EXIT pour retourner à la page principale du mode opérationnel Style Play.



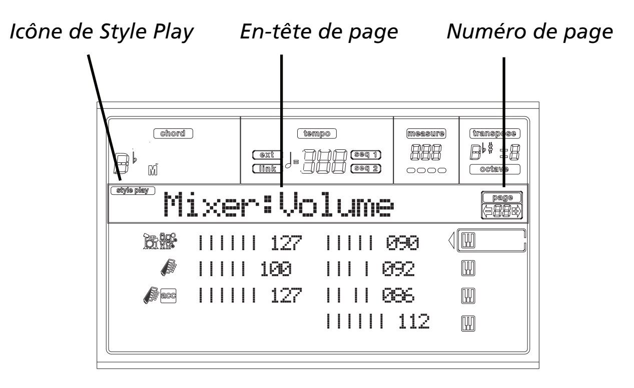
Chaque paramètre de ce menu correspond à une section d'édition. Chaque section d'édition présente à son tour plusieurs pages.

STRUCTURE DES PAGES D'ÉDITION

Sélectionnez une section d'édition dans le Menu et/ou appuyez sur les boutons PAGE pour afficher la page désirée.

Appuyez sur EXIT pour retourner à la page principale du mode Style Play.

Toutes les pages d'édition présentent la même structure.

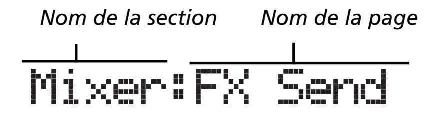


Icône de Style Play

Si allumée, cette icône indique que l'instrument est prédisposé en mode Style Play.

En-tête de page

L'en-tête affiche le nom de la page d'édition sélectionnée. Normalement, l'en-tête est formé de deux mots, le premier identifiant le nom de la section (par ex. "Mixer:FX Send" est une page de la section "Mixer") et le second se référant au nom de la page (par ex. "FX Send").



Numéro de la Page

Cette zone affiche le numéro de page en cours.

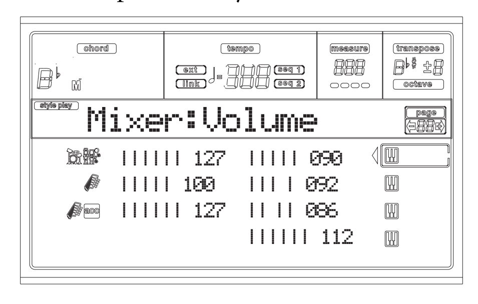
A-H

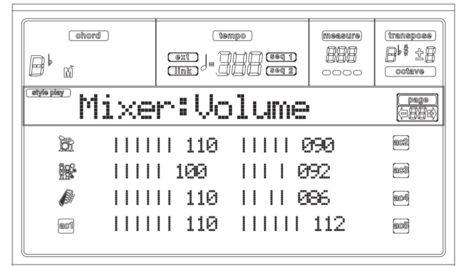
Chaque paire de boutons de VOLUME/VALUE sélectionne un paramètre de commande, en fonction de la page d'édition. Après avoir sélectionné un paramètre, vous pouvez en modifier la valeur en appuyant sur la paire de boutons correspondante.

PAGE 1 - MIXER: VOLUME

Dans cette page vous réglez le volume de chacune des pistes clavier ou pistes de Style.

Appuyez sur TRK SELECT pour afficher alternativement les pistes clavier et les pistes de Style.





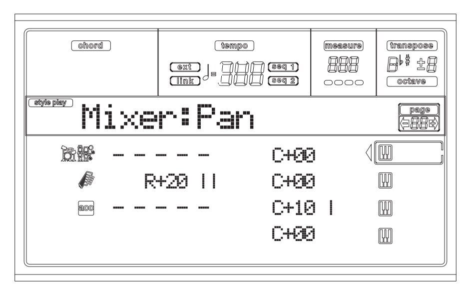
Volume ▸PERF ▸STYLE ▸STS

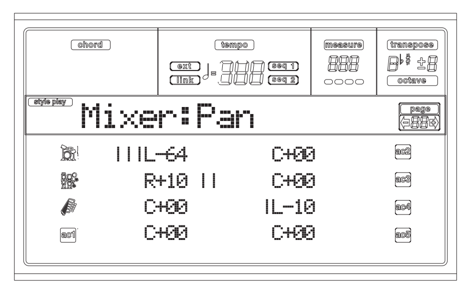
Volume des pistes.

0…127 Valeur MIDI du volume des pistes.

PAGE 2 - MIXER: PAN

Dans cette page, vous réglez la position panoramique (position dans le panoramique stéréo) de chaque piste.





Pan

-64 Tout à gauche.

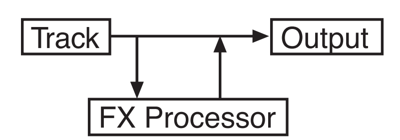
+00 Au centre.

+63 Tout à droite.

Off Le signal direct (non soumis aux effets) n'est pas adressé aux sorties ; la piste ne reproduit que le signal FX.

PAGE 3 - MIXER: FX SEND

Dans cette page, vous réglez le niveau du signal direct (non soumis aux effets) des pistes adressé aux processeurs Internal FX. Les processeurs d'effets dont est doté le Pa50SD sont connectés en parallèle et vous pouvez donc choisir le pourcentage de signal direct qui doit être soumis aux effets:



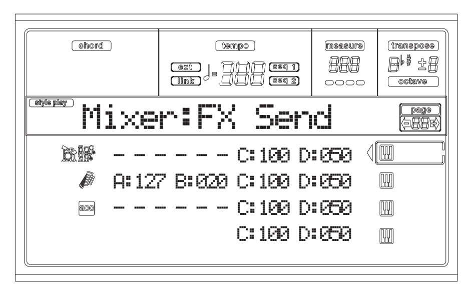
En mode Style Play, il y a quatre processeurs Internal FX. Vous pouvez leur affecter tous types d'effets. Néanmoins, nous les avons prédisposés de la manière suivante pour tous les Styles inclus dans le Pa50SD :

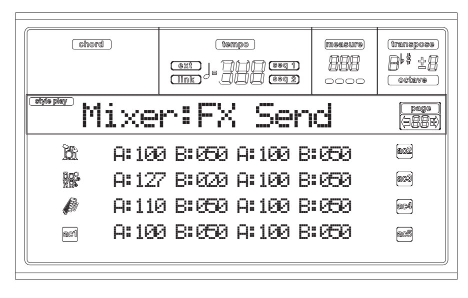
A Processeur de réverbération pour les pistes de Style.

B Processeur FX de modulation pour les pistes de Style.

C Processeur de réverbération pour les pistes clavier.

D Processeur FX de modulation pour les pistes clavier.





Pour sélectionner un paramètre et éditer sa valeur, procédez comme suit :

1. Appuyez sur les boutons VOLUME/VALUE (A-H) pour sélectionner une piste.
2. Appuyez sur les boutons F1-F4 pour sélectionner un paramètre pour la piste sélectionnée.
3. Appuyez sur les boutons TEMPO/VALUE pour modifier la valeur du paramètre.

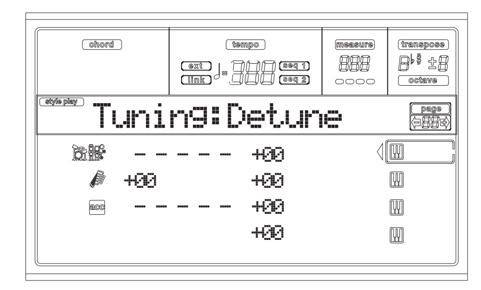
Send level ▸PERF ▸STYLE ▸STS

000 Aucun effet. Uniquement le signal direct (non soumis aux effets) est adressé aux sorties.

127 Effet au 100%. Le signal direct (non soumis aux effets) et les signaux soumis aux effets sont adressés aux sorties avec le même niveau.

PAGE 4 - TUNING: DETUNE

Dans cette page, vous réglez le désaccordage de chaque piste.



Detune

C'est le désaccordage fin.

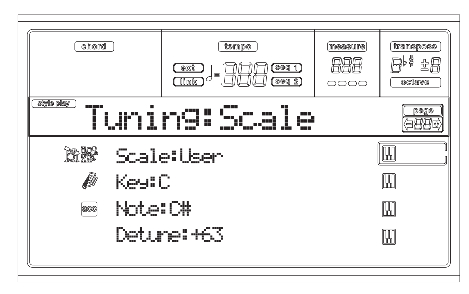
-64 Hauteur la plus basse.

0 Accordage standard.

+63 Hauteur la plus aiguë.

PAGE 5 - TUNING: SCALE

Dans cette page, vous programmez la gamme alternative des pistes sélectionnées. Les pistes restantes utilisent la Gamme prédisposée en mode Global (voir “Scale Mode” à page 54).



Scale ▸PERF ▸STS

Gamme sélectionnée pour les pistes clavier. Voir “Gammes” à page 231 pour la liste des gammes disponibles.

Key

Paramètre nécessaire pour certaines Gammes (Scales), lorsque vous devez régler une clé préférée.

Note

Note en édition. Ce paramètre est affiché lorsqu'une User Scale (Gamme Utilisateur) est sélectionnée.

Detune

Variation de la note par rapport à l'accordage standard (standard Equal tuning). Ce paramètre est affiché lorsqu'une User Scale est sélectionnée.

PAGE 6 - TUNING: PITCHBEND SENSITIVITY

Dans cette page, vous programmez la plage d'action du Pitchbend sur les pistes clavier.

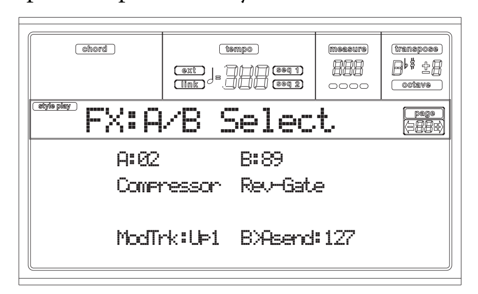
Ces paramètres indiquent la plage de Pitch Bend de chaque piste, par pas de demi-tons.

01…12 Plage maximum de Pitchbend positif ou négatif (par pas de demi-tons). 12 = ±1 octave.

Off Aucun Pitchbend disponible.

PAGE 7 - EFFECTS: A/B SELECT

Dans cette page, vous sélectionnez les effets A et B ; l'effet A est un effet de réverbération, tandis que l'effet B est un effet modulant pour les pistes du Style.



A, B ▸PERF ▸STYLE

Effets affectés aux processeurs d'effets A et B. Normalement, A correspond à l'effet de réverbération et B à l'effet modulant (chorus, flanger, delay…). Voir la liste des effets disponibles dans “Effets” à page 183.

ModTrk (Modulating Track) ▸PERF ▸STYLE

Piste source pour les messages modulants MIDI. Vous pouvez moduler un paramètre d'effet par le biais d'un message MIDI généré par un contrôleur physique.

B>Asend (B>A Send) ▸PERF ▸STYLE

Quantité d'effet B renvoyé à l'entrée de l'effet A.

PAGE 8 - EFFECTS: C/D SELECT

Dans cette page, vous sélectionnez les effets C et D. Généralement l'effet C correspond à un effet de réverbération, tandis que l'effet D à un effet modulant pour les pistes clavier.



C, D ▸PERF ▸STS

Effets affectés aux processeurs d'effets C et D. Normalement, C correspond à l'effet de réverbération et D à l'effet modulant (chorus, flanger, delay…). Voir la liste des effets disponibles dans “Effets” à page 183.

ModTrk (Modulating Track) ▸PERF ▸STS

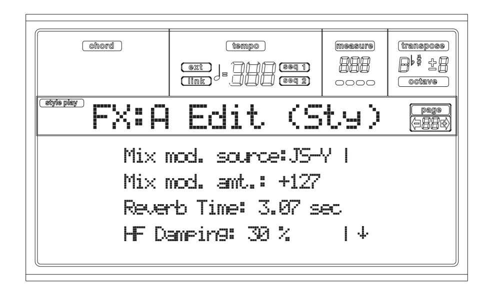
Piste source pour les messages modulants MIDI. Vous pouvez moduler un paramètre d'effet par le biais d'un message MIDI généré par un contrôleur physique.

D>Csend (D>C Send) ▸PERF ▸STS

Quantité d'effet D renvoyé à l'entrée de l'effet C.

PAGE 9 - EFFECTS: FX A EDITING

Cette page affiche les paramètres d'édition de l'effet A (généralement une réverbération pour les pistes de Style).



Appuyez sur les paires de boutons E-H de la section VOLUME/VALUE pour dérouler la liste des paramètres.

Paramètres

Voir la liste des paramètres disponibles pour chaque effet dans "Effets" à page 183.

PAGE 10- EFFECTS: FX B EDITING

Cette page affiche les paramètres d'édition de l'effet B (généralement un effet modulant pour les pistes de Style). Voir les informations détaillées dans le paragraphe précédent "Page 9 - Effects: FX A Editing".

Paramètres ▶PERF ▶STYLE

PAGE 11 - EFFECTS: FX C EDITING

Cette page affiche les paramètres d'édition de l'effet C (généralement une réverbération pour les pistes clavier). Voir les informations détaillées dans le paragraphe précédent "Page 9 - Effects: FX A Editing".

Paramètres ▶PERF ▶STS

PAGE 12 - EFFECTS: FX D EDITING

Cette page affiche les paramètres d'édition de l'effet D (généralement un effet modulant pour les pistes clavier). Voir les informations détaillées dans le paragraphe précédent "Page 9 - Effects: FX A Editing".

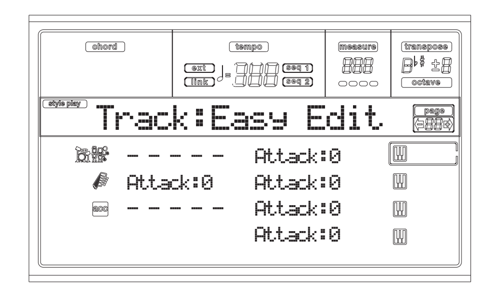
Paramètres ▶PERF ▶STS

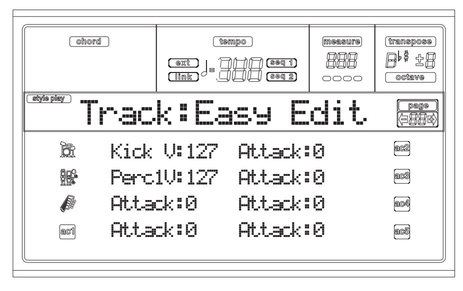
PAGE 13 - TRACK: EASY EDIT

Dans cette page, vous éditez les paramètres principaux des Programs (sons) affectés à chaque piste.

***Note:** Toutes les valeurs sont relatives à la valeur originale du Program.*

Vous pouvez également modifier le volume de chaque classe de Drums et de Percussions, si la piste sélectionnée est prédisposée en mode Drum (voir successivement "Page 14 - Track: Mode").





Procédez comme suit :

1. Appuyez sur les boutons VOLUME/VALUE (A-H) pour sélectionner une piste.
2. Appuyez sur les boutons F1-F4 pour sélectionner un paramètre du son ou sa valeur. (Voir la section "Drum tracks" pour les pistes Drum et Percussion).
3. Appuyez sur les boutons TEMPO/VALUE pour modifier le paramètre du son ou sa valeur.

Paramètres

Attack	Délai d'attaque. Spécifie le volume du son qui part de 0 (c'est à dire quand vous appuyez sur la touche) jusqu'à son niveau maximum.
Decay	Délai de chute. Spécifie la vitesse entre le niveau final de l'Attack et le commencement du Release (relâchement).
Release	Délai de relâchement. Spécifie le temps requis pour la transition du volume de la phase de maintien (ou du Decay) au niveau zéro. La fonction Release est activée en relâchant une touche.
Cutoff	Filtre de coupure. Règle le brillant du son.
Resonance	Utilisez le Filtre de Résonance pour régler l'ampleur de la plage de fréquence affectée au Filtre.
Vibrato Rate	Vitesse du Vibrato.
Vibrato Depth	Intensité du Vibrato.
Vibrato Delay	Spécifie le délai qui doit s'écouler avant que le Vibrato ne commence, ensuite le son démarre.

Pistes Drum

Lorsqu'une piste est prédisposée en Mode Drum (comme les pistes Drum et Percussion), vous pouvez régler le volume de chaque catégorie de Drum et de Percussion.

Kick V	Volume de Kick drums.
Snare V	Volume de Snare drums.
Tom V	Volume de Toms.
HiHat V	Volume de Hi-Hat.
CymbalV	Volume de Ride, Crash et cymbales diverses.
Percus1V	Règle le volume de "Classic" percussion.
Percus2V	Règle le volume de "Ethnic" percussion.
SFX V	Volume des effets spéciaux.

Reset

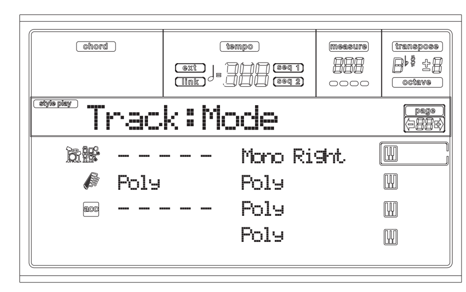
Vous pouvez rétablir la valeur du paramètre en maintenant enfoncé le bouton SHIFT et en appuyant simultanément sur le bouton VOLUME/VALUE de la piste sélectionnée. Lorsque vous appuyez sur la susdite combinaison de boutons, la fenêtre Reset est affichée à l'écran :

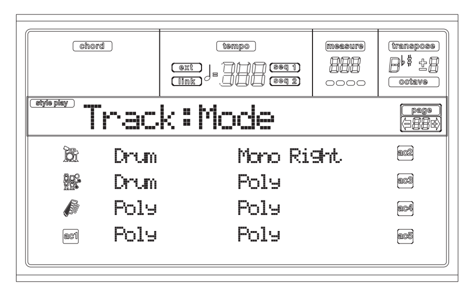
```
RESET     NO=Cancel
YES=Trk   SHFT+YES=All
```

Appuyez sur ENTER/YES pour rétablir la piste sélectionnée. Maintenez enfoncé SHIFT et appuyez sur ENTER/YES pour rétablir toutes les pistes. Appuyez sur EXIT/NO pour quitter et laisser les paramètres inchangés.

PAGE 14 - TRACK: MODE

Dans cette page, vous réglez le mode polyphonique de chaque piste.



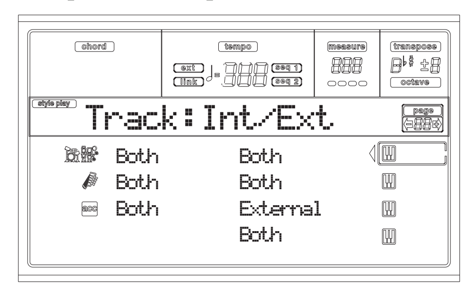


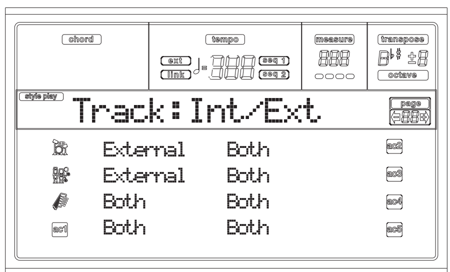
Paramètres

Drum	C'est une piste Drum/Percussion Vous ne pouvez affecter ni une fonction Master Transpose, ni octave Transpose à ces pistes. Vous pouvez régler le volume pour chaque classe d'instruments de percussion ("Page 13 - Track: Easy Edit" à page 49).
Poly	Ce type de pistes est polyphonique, vous pouvez, par exemple, jouer plus d'une note simultanément.
Mono	Ce type de pistes est monophonique, c'est à dire que chaque nouvelle note interrompt la précédente.
Mono Right	C'est une piste mono mais dont la priorité est affectée à la note la plus aiguë jouée.

PAGE 15 - TRACK: INTERNAL/EXTERNAL

Dans cette page, vous réglez l'état Internal ou External de chaque piste. Très pratique pour piloter un expandeur externe par le biais d'une piste de Style ou pour jouer sur un piano numérique l'une des pistes clavier du Pa50SD.





Paramètres

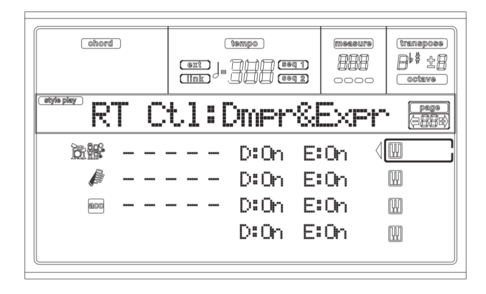
Internal	La piste joue les sons générés par le dispositif de sons interne. Elle ne reproduit pas un instrument externe connecté à la borne MIDI OUT.
External	La piste reproduit un instrument externe connecté à la borne MIDI OUT. Elle ne reproduit pas les sons internes, ceux qui sauvegardent la polyphonie. Lorsqu'une piste est réglée sur "External", les données de Control Change et Program Change transmises sont affichées à la place du nom du Program affecté à la piste. Dans l'exemple suivant, **CC#0** correspond au Control Change 0 (Bank Select MSB), **CC#32** correspond au Control Change 32 (Bank Select LSB), **PC** correspond à Program Change..

```
121-   3-  0
  |      |   |
CC#0  CC#32  PC
```

Both	La piste reproduit tant les sons internes que ceux d'un instrument externe connecté à la borne MIDI OUT.

PAGE 16 - R.T. CONTROLS: DAMPER

Dans cette page, vous activez/désactivez la pédale Damper sur chaque piste clavier.



D (Damper) ▸PERF ▸STS

Ces paramètres permettent d’activer/couper (on/off) le contrôle Damper.

On	Lorsque vous appuyez sur la pédale Damper et vous relâchez les touches, le son des pistes est soutenu.
Off	La pédale Damper est désactivée sur toutes les pistes ainsi réglées.

E (Expression) ▸PERF ▸STS

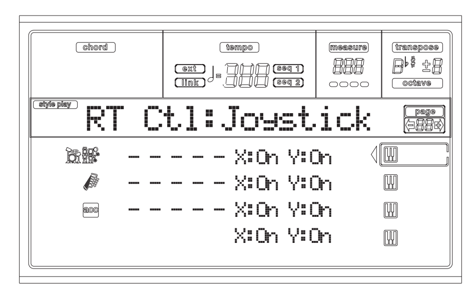
Ces paramètres permettent d’activer/couper (on/off) le contrôle de l’Expression sur chaque piste clavier (Realtime). Le contrôle de l’Expression est un contrôle relatif du niveau qui est toujours soustrait de la valeur du Volume de la piste.

Par exemple, imaginez d’avoir un timbre de Piano affecté à la piste Upper 1 et un timbre de Strings affecté à Upper 2. Si vous réglez à On l’Expression de Upper 2 et à Off celle de Upper 1, vous pouvez utiliser une pédale uniquement pour contrôler le volume du timbre Strings, tandis que celui de Piano reste inchangé.

Pour programmer une pédale ou “Assignable Slider” à fonctionner en tant que contrôle de l’Expression, voir “Page 3 - Assignable Pedal/Footswitch, Assignable Slider” à page 134. Cette fonction peut être affectée uniquement à une pédale du type volume et non pas à un interrupteur au pied. Affectez l’option “KB Expression” à la pédale de Assignable Slider et ensuite appuyez sur WRITE pour sauvegarder le réglage dans Global.

PAGE 17 - R.T. CONTROLS: JOYSTICK

Dans cette page, vous activez/désactivez la Manette sur chaque piste clavier.



Procédez comme suit :

1. Appuyez sur les boutons VOLUME/VALUE (E-H) pour sélectionner une piste.
2. Appuyez sur les boutons F3-F4 pour sélectionner le paramètre X ou Y pour la piste.
3. Appuyez sur les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier l’état.

X ▸PERF ▸STS

Active/désactive le mouvement gauche/droit de la Manette (Pitch Bend et parfois certains paramètres de contrôle du son).

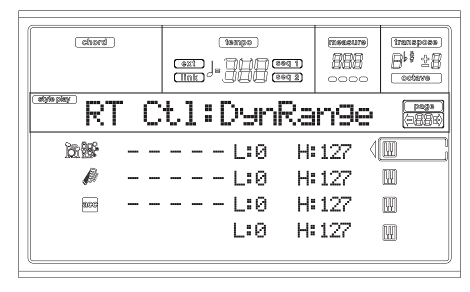
Y ▸PERF ▸STS

Active/désactive le mouvement en avant/en arrière de la Manette (Y+ : Modulation et parfois certains paramètres de contrôle du son ; Y- : Contrôles divers ou désactivée).

PAGE 18 - R.T. CONTROLS: DYNAMIC RANGE

Dans cette page vous réglez la plage de dynamique sur chaque piste clavier. Très pratique pour créer un son composé de trois différents niveaux de dynamique, en affectant une plage de dynamique différente à chaque piste Upper.

Vous pouvez, par exemple, affecter le Program El. Piano1 à la piste Upper 1 et le Program El. Piano 2 à la piste Upper 2. Ensuite, réglez Upper 1 à L=0, H=80 et Upper 2 à L=81, H=127. La piste Upper 1 jouera avec un toucher léger, tandis que la piste Upper 2 jouera avec un toucher plus lourd.



Procédez comme suit :

1. Appuyez sur les boutons VOLUME/VALUE (E-H) pour sélectionner une piste.
2. Appuyez sur les boutons F3-F4 pour sélectionner le paramètre L ou H pour la piste.
3. Appuyez sur les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier la valeur du paramètre.

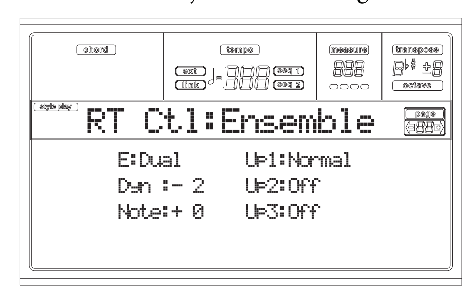
L/H ▸PERF ▸STS

Cette paire de paramètres règle la plage la plus haute et la plus basse de dynamique sur chaque piste.

0	Valeur la plus basse de vélocité.
127	Valeur la plus haute de vélocité.

PAGE 19 - R.T. CONTROLS: ENSEMBLE

Dans cette page, vous programmez la fonction Ensemble. Cette fonction harmonise la mélodie jouée à la main droite avec les accords reconnus joués à la main gauche.



Up1…Up3 ▸PERF ▸STS

Pistes jouées à la main droite (Upper).

Off Aucune harmonisation sur ces pistes.

Normal Piste incluse dans l'harmonisation.

Mute Piste jouant uniquement les notes Ensemble et non les notes originales.

E (Ensemble) ▸PERF ▸STS

Type d'harmonisation.

Duet Ajoute une note à la mélodie.

Close Harmonise la mélodie à un accord ayant des notes en position "étroite".

Open 1 Harmonise la mélodie à un accord ayant des notes en position "éloignée".

Open 2 Comme le précédent mais avec un algorithme différent.

Block Harmonisation en bloc—typique de la musique jazz.

Power Ensemble

Ajoute la quint et l'octave à la mélodie, harmonisation typique du hard rock.

Fourths LO Ajoute une quarte parfaite et une septième mineure en dessous de la mélodie, typique du jazz.

Fourths UP Comme le précédent, mais les notes sont ajoutées au-dessus de la mélodie.

Fifths Ajoute une série de quintes en dessous de la note originale.

Octave Ajoute une ou plusieurs octaves à la mélodie.

Dual Cette option ajoute à la ligne de la mélodie une deuxième note, à un intervalle fixe, réglée via le paramètre "Note".

Lorsque vous sélectionnez cette option, une valeur de transposition est affichée (-24…+24 demi-tons par rapport à la note originale).

Brass Harmonisation typique de section de cuivres.

Trill Cette option "pince" les notes de la mélodie. Vous pouvez régler la vélocité de "pincement" par le biais du paramètre Tempo (voir successivement).

Note: *Avec cette option, vous pouvez jouer deux notes au maximum !*

Repeat Les notes jouées sont répétées en synchro avec le paramètre Tempo (voir successivement). Si vous jouez un accord, uniquement la première note est répétée.

Echo Comme l'option Repeat, mais avec les notes répétées qui se dissolvent en fonction du délai prédisposé dans le paramètre Feedback (voir successivement).

Dyn (Dynamics) ▸PERF ▸STS

Ce paramètre règle la différence de vélocité entre la mélodie jouée à la main droite et les notes d'harmonisation ajoutées.

-10…0 Valeur de vélocité soustraite.

Tempo ▸PERF ▸STS

Note: *Ce paramètre est affiché uniquement quand l'une des options Trill, Repeat ou Echo est sélectionnée.*

Valeur de note pour les options Trill, Repeat ou Echo Ensemble, en synchro avec le Tempo du Métronome.

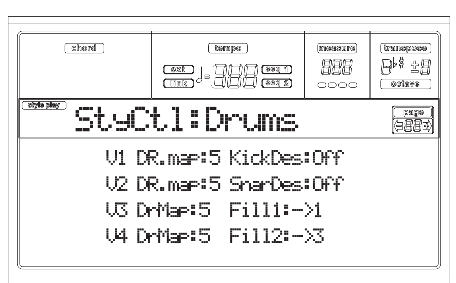
Feedback ▸PERF ▸STS

Note: *Ce paramètre est affiché uniquement quand l'option Echo est sélectionnée.*

Ce paramètre règle le nombre de fois que la note originale ou l'accord original est répété dans l'option Echo.

PAGE 20 - STYLE CONTROLS: DRUM/FILL

Dans cette page, vous réglez plusieurs paramètres généraux du Style.



V1-V4 Drum Map ▸PERF ▸STYLE

La fonction Drum Mapping permet de sélectionner une disposition alternative des instruments de percussion pour le Drum Kit sélectionné, sans devoir effectuer une programmation. Il suffit de sélectionner une Drum Map et certains instruments de la batterie seront remplacés par d'autres instruments.

0…7 Numéro de Drum Map. Le numéro 0 correspond à la disposition standard.

KickDes (Kick Designation) ▸PERF ▸STYLE

La fonction Kick Designation remplace le son original Kick (Bass Drum) par un différent Kick du même Drum Kit.

Off, 1…3 Kick remplaçant celui original. Off correspond au Kick original.

SnarDes (Snare Designation) ▸PERF ▸STYLE

La fonction Snare Designation remplace le son original Snare Drum par un différent Snare du même Drum Kit.

Off, 1…3 Snare remplaçant celui original. Off correspond au Snare original.

Fill1/2 ▸PERF ▸STYLE

Ces paramètres règlent la Variation qui sera automatiquement sélectionnée à la fin du Fill.

Off La même Variation, jouant avant la sélection du Fill, sera de nouveau sélectionnée.

1&2…3&4 Les Variations définies seront sélectionnées alternativement. Par exemple, si l'option "1&2"

est sélectionnée, la Variation 1 et la Variation 2 seront alternativement sélectionnées après la fin du Fill.

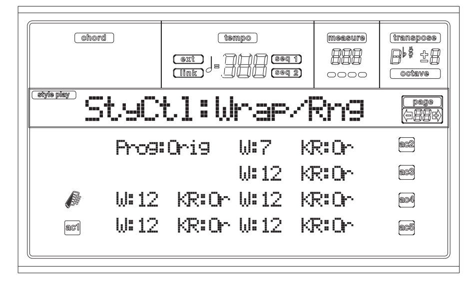
Up/Down — C'est la Variation ayant un numéro successif ou précédent qui sera sélectionnée, en cycle. Après la Variation 4, la commande Up sélectionne la Variation 1. Après la 1, la commande Down sélectionne la Variation 4.

Inc/Dec — C'est la Variation ayant un numéro successif ou précédent qui sera sélectionnée. Lorsque la Variation 4 est atteinte, la commande Inc sélectionne de nouveau la Variation 4. Lorsque la Variation 1 est atteinte, la commande Dec sélectionne de nouveau la Variation 1.

->1…->4 — "Fill to Variation". (->1, ->2, ->3, ->4) sélectionne automatiquement l'une des quatre Variations de Style disponibles et la positionne à la fin du remplissage.

PAGE 21 - STYLE CONTROLS: WRAP AROUND / KEYBOARD RANGE

Dans cette page, vous réglez la fonction Wrap Around et la Keyboard Range (limite d'extension) des pistes du Style.



Procédez comme suit :

1. Appuyez sur les boutons VOLUME/VALUE (A-H) pour sélectionner une piste.
2. Appuyez sur les boutons F3-F4 pour déplacer le curseur alternativement entre l'état du paramètre et sa valeur.
3. Appuyez sur les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier l'état ou la valeur du paramètre.

Prog (Program) ▸PERF ▸STYLE

Ce paramètre permet de sélectionner un Program (son) différent de celui enregistré dans le Style Element (Variations, Fills, Intros, Endings).

Note: *Le paramètre "Prog (Program)" est automatiquement activé (On) chaque fois que vous affectez un Program à l'une des pistes de Style, si on le sélectionne sur le clavier ou on le sélectionne via MIDI.*

Original — Les pistes du Style utilisent toujours les Programs originaux. Si vous affectez un Program différent à une piste de Style, c'est celui original qui sera rétabli lors de la sélection d'un Style Element différent.

On — Vous pouvez affecter des Programs différents à chaque piste du Style et les sauvegarder dans la Performance ou dans la Style Performance. Elles deviennent les seules pistes Program de tous les Style Elements.

W (Wrap Around) ▸PERF ▸STYLE

Le wrap-around est la limite supérieure d'extension des pistes d'accompagnement. Les modèles représentatifs (pattern) d'accompagnement sont décalés conformément à l'accord joué sur le clavier. Si l'accord est trop aigu, il se peut que les pistes d'accompagnement jouent dans un registre trop aigu et donc tout à fait irréel. Néanmoins, si elles atteignent le point de wrap-around, elles sont automatiquement décalées une octave plus bas.

Vous pouvez programmer le wrap-around, pour chaque piste, par intervalles de demi-tons, jusqu'à un maximum de 12 demi-tons, relativement à la note clé de l'accord. Cette valeur représente l'intervalle entre la clé spécifiée par le Style Element et le point de wrap-around.

1…12 — Décalage maximum (par pas de demi-tons) de la fonction par rapport à la clé originale du modèle.

KR (Keyboard Range) ▸PERF ▸STYLE

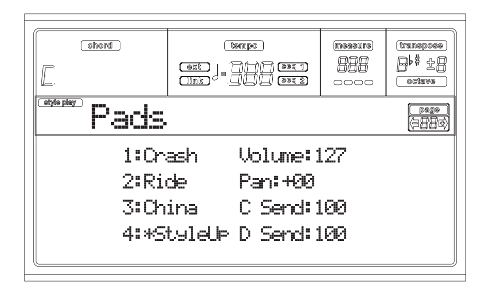
Ce paramètre est un interrupteur on/off du paramètre Key Range mémorisé dans le Style.

Or(iginal) — La fonction Keyboard Range est utilisée. Lorsque la piste dépasse la limite supérieure ou inférieure programmée par ce paramètre (caché), elle est décalée de manière à jouer dans la plage programmée.

Off — La fonction Keyboard Range n'est pas disponible.

PAGE 22 - PADS

Dans cette page, vous sélectionnez une fonction différente pour chacun des quatre boutons PAD.



1-4 ▸PERF ▸STS

Chacun des quatre boutons PAD. Voir "Liste des sons que l'on peut affecter aux Pads" à page 230 et "Liste des fonctions que l'on peut affecter aux Pads" à page 231.

Volume ▸PERF ▸STS

Volume de chacune des quatre pistes Pad.

Pan ▸PERF ▸STS

Pan de chacune des quatre pistes Pad.

-64 — Tout à gauche.

0 — Au centre.

+63 — Tout à droite.

C Send ▸PERF ▸STS

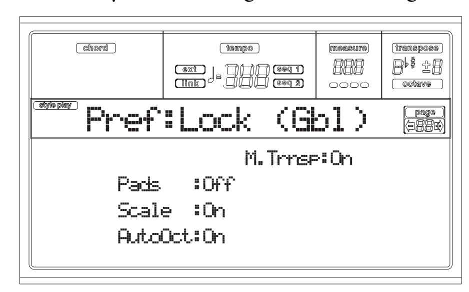
Niveau d'envoi au processeur C de Internal FX (généralement une réverbération) de chacune des quatre pistes Pad.

D Send ▸PERF ▸STS

Niveau d'envoi au processeur D de Internal FX (généralement un effet modulant) de chacune des quatre pistes Pad.

PAGE 23 - PREFERENCES: LOCK

Vous pouvez “verrouiller” certaines fonctions, de manière à éviter qu’elles ne soient modifiées lorsque vous sélectionnez une Performance, un Style ou un Single Touch Setting différents.



Astuce: *Lors de la mise sous tension de l’instrument, c’est la Performance 1 qui est automatiquement sélectionnée. Si vous désirez sauvegarder tous les paramètres avant la mise hors tension, sauvegardez-les en tant que réglages prédisposés dans la Performance 1 (voir “La fenêtre Write” à page 46).*

Note: *Ces réglages sont sauvegardés dans le fichier Global. Pour les mémoriser, appuyez sur le bouton WRITE pour sauvegarder Global dans la mémoire (voir “La fenêtre Write” à page 133).*

In1/In2 ▸GBL

Réglages des entrées Audio.

Pads ▸GBL

Sons ou fonctions affectés aux Pads.

Scale ▸GBL

Lorsque la fonction de verrouillage est activée, les paramètres de Scale ne sont pas modifiés quand vous sélectionnez une Performance, un Style ou un Single Touch Setting différents.

Auto Octave ▸GBL

Ce réglage permet à l’instrument de transposer automatiquement les pistes Upper lorsque vous commutez les modes FULL UPPER et SPLIT Keyboard.

On — Lorsque vous commutez du mode FULL UPPER au mode SPLIT Keyboard ou vice-versa, la transposition des pistes Upper ne change pas.

Off — Lorsque vous commutez du mode FULL UPPER au mode SPLIT Keyboard ou vice-versa, le paramètre des pistes Upper Octave Transpose est automatiquement réglé à “0”.
Lorsque vous commutez au mode SPLIT Keyboard, le paramètre des pistes Upper Octave Transpose est automatiquement réglé à “-1”.

M.Trnsp (Master Transpose) ▸GBL

La valeur de Master Transpose est mémorisée dans la Performance ou la Style Performance. Pour empêcher le changement automatique de Master Transpose lors de la sélection d’un Style ou d’une Performance, ce “verrouillage” doit être réglé sur On.

On — (Par défaut) Le “verrouillage” est activé. Lors de la sélection d’un Style ou d’une Performance, Master Transpose ne change pas.

Off — Le “verrouillage” est désactivé. Lors de la sélection d’un Style ou d’une Performance, la valeur de Master Transpose peut être modifiée, en fonction des données mémorisées dans la Performance ou dans la Style Performance.

PAGE 24 - PREFERENCES: CONTROLS

Dans cette page, vous réglez des paramètres divers du Style.



Note: *Ces réglages sont sauvegardés dans le fichier Global. Pour les mémoriser, appuyez sur le bouton WRITE pour sauvegarder Global dans la mémoire (voir “La fenêtre Write” à page 133).*

Chord Recognition Mode ▸GBL

Ce paramètre règle le mode de reconnaissance des accords du dispositif d’accompagnement automatique. Attention : en mode Full ou Upper Chord Scanning, vous devez jouer au moins trois notes pour que l’accord soit reconnu.

Fingered 1 — Jouez une ou plusieurs notes, en fonction du mode Chord Scanning sélectionné. Un accord Majeur est reconnu même si vous ne jouez qu’une seule note.

Fingered 2 — Vous devez jouer au moins trois notes ou plus pour que l’accord soit reconnu. Si vous n’en jouez qu’une, c’est une union qui joue. Si vous jouez une quinte suspendue, c’est accord suspendu qui joue. L’accord entier n’est reconnu que si vous jouez au moins trois notes.

Fingered 3 — Vous devez jouer au moins trois notes ou plus pour que l’accord soit reconnu.

One Finger — Vous pouvez également composer un accord en utilisant une technique de jeu d’accords simplifiée :
• Si vous ne jouez qu’une note, c’est un accord majeur qui est reconnu.
• Jouez la note fondamentale et une touche blanche à gauche pour jouer une septième. Ex.: C3 + B2.
• Jouez la note fondamentale et une touche noire à gauche pour jouer un accord mineur. Ex.: C3 + Bb2.
• Jouez la note fondamentale et une touche blanche et une touche noire à gauche pour un accord mineur de septième. Ex.: C3 + B2 + Bb2.

Scale Mode ▸GBL

Ce paramètre détermine quelles pistes seront utilisées par la gamme alternative sélectionnée (voir “Gammes” à page 231).

Pistes clavier — La gamme affecte uniquement les pistes clavier.

Pistes Upper — La gamme affecte uniquement les pistes clavier Upper 1-3.

Toutes les pistes — La gamme affecte toutes les pistes (clavier, accompagnement, Pads).

Memory Mode ▸GBL

Ce paramètre détermine le fonctionnement du bouton MEMORY.

Chord — Lorsque son témoin est allumé, le bouton MEMORY sauvegarde l'accord reconnu dans la mémoire. Lorsque son témoin est éteint, l'accord est rétabli lorsque vous relâchez les touches.

Chord + Lower — Lorsque son témoin est allumé, le bouton MEMORY sauvegarde l'accord reconnu dans la mémoire et maintient la piste Lower tant qu'une nouvelle note ou un nouvel accord ne sont joués. Lorsque son témoin est éteint, l'accord est rétabli lorsque vous relâchez les touches et la piste Lower n'est pas maintenue.

Lower — Lorsque son témoin est allumé, le bouton MEMORY maintient la piste Lower tant qu'une nouvelle note ou un nouvel accord ne sont joués. Lorsque son témoin est éteint, la piste Lower n'est pas maintenue lorsque vous relâchez les touches. L'accord est toujours sauvegardé dans la mémoire.

Velocity Control ▸GBL

Réglez ce paramètre pour introduire un Fill ou un Break simplement en jouant plus fort sur les touches à la main gauche. Lorsque vous jouez la piste Lower avec une vélocité supérieure à 95, le Style Element sélectionné démarre. Pour que cette fonction soit activée, il faut que les modes SPLIT Keyboard et LOWER Chord Scanning soient sélectionnés.

Off — La fonction est désactivée.

Break, Fill 1, Fill 2 — Si la vélocité appliquée en jouant la piste Lower est supérieure à 95, l'élément sélectionné démarre automatiquement.

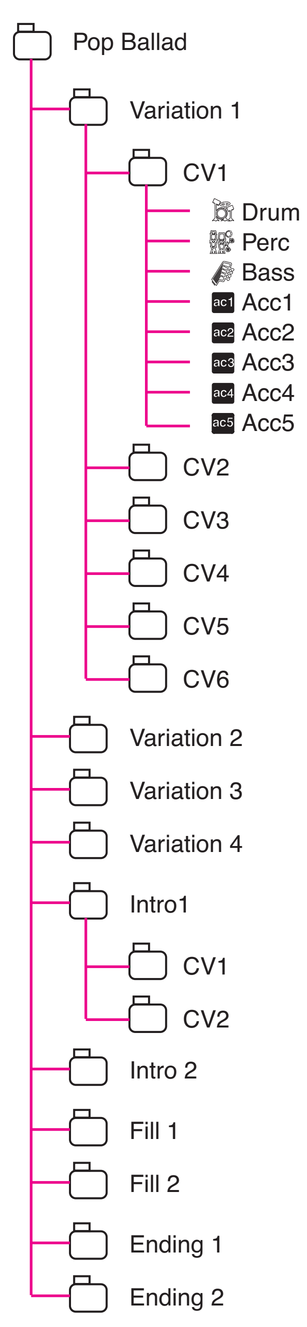
Start/Stop — Vous pouvez lancer et arrêter le Style en appliquant un toucher lourd en jouant sur le clavier.

10. MODE STYLE RECORD

LA STRUCTURE DES STYLES

Le mot “Style” identifie des séquences automatiques que l’arrangeur de Pa50SD produit automatiquement. Le Style consiste d’un certain nombre de **Style Elements (E)** prédéfinis (le Pa50SD est doté de dix Style Elements différents : Variation 1-4, Intro 1-2, Fill 1-2, Ending 1-2). Lorsque vous jouez, vous pouvez directement sélectionner ces Style Elements en appuyant sur les correspondants boutons du tableau de bord.

Pour expliquer la structure du Style, nous l’avons décomposé dans le diagramme suivant :



Chaque Style Element est formé d’unités plus petites, dénommées **Chord Variations (CV),** bien que les Styles Elements n’aient pas tous le même nombre de CV. Les Variations 1-4 sont formées chacune de 6 CV, tandis que les autres Style Elements ne sont formés que de deux 2 CV.

Lorsque vous jouez dans la zone de reconnaissance d’accords (Lower, Upper ou Full, déterminés par la section Chord Scanning du tableau de bord), l’arrangeur détecte les notes jouées sur le clavier et détermine quel accord vous êtes en train de jouer. Ensuite, selon le Style Element défini, il détermine quelle Chord Variation (CV) sera produite pour l’accord détecté. Le type de Chord Variation affecté à chaque accord détecté est un réglage du Style : le tableau **Chord Variation Table**. Chaque Style Element contient un Chord Variation Table, dont le prototype est le suivant :

Accord	Chord Variations (CV)	
	Variation 1-4	Intro 1-2, Fill 1-2, Ending 1-2
Maj	CV1 – CV6	CV1 – CV2
6		
M7		
M7b5		
Sus4		
Sus2		
M7sus4		
min		
m6		
m7		
m7b5		
mM7		
7		
7b5		
7sus4		
dim		
dimM7		
aug		
aug7		
augM7		
no 3rd		
no 3rd, no 5th		

Après avoir déterminé la CV, l’arrangeur reproduit la bonne séquence pour chaque piste. Du fait que chaque séquence est écrite dans une clé spécifique (par exemple CMajor, GMajor ou Emin), l’arrangeur la transpose en fonction de l’accord détecté. Les notes de la séquence sont justement transposées via les tableaux **Note Transposition Tables (NTT)**, qui décalent finement tous les accords reconnus. Les NTT vous permettent de n’enregistrer que quelques Chord Variations et les notes seront reproduites fidèlement, sans désaccord, en transposant les modèles de notes en notes de l’accord détecté.

En approfondissant la structure du Style, on voit que chaque Chord Variation est formée de **Track Sequences** et le Pa50SD supporte pistes différentes. DRUM et PERC sont utilisées pour les séquences de batterie et de percussion, BASS pour la basse et ACC1-5 pour les séquences de mélodie (instruments à cordes, guitare, piano, etc.).

En fait, lorsque vous jouez un accord dans la zone de reconnaissance d'accords, l'arrangeur détermine le type de Style Element utilisé, ensuite le type de Chord Variation qui doit être affectée à l'accord joué et, pour finir, les séquences de Style pour chaque piste ; les Chord Variation étant transposées sur chacune de ces pistes de l'accord original à l'accord détecté via les NTT, ceci chaque fois que vous jouez un accord.

Note : *Break et Count In ne sont pas des Style Elements et ne peuvent pas être programmés par l'utilisateur. En mode d'enregistrement/édition, le bouton BREAK/COUNT IN ne produit aucun effet.*

Que faut-il enregistrer ?

Un Style, c'est l'enregistrement de pistes, dans une série de Chord Variations, dans une série de Style Elements, dans le Style lui-même.

Aucun besoin d'enregistrer toutes les Chord Variations pour tous les Style Elements. La plupart des fois, il suffit d'enregistrer une seule Chord Variation pour chaque Style Element. Exception faite pour Intro 1 et Ending 1, pour lesquels on suggère d'enregistrer les Chord Variations Major et minor.

STYLE IMPORT/EXPORT

L'application **Korg Style To Midi** permet d'échanger des Styles entre un ordinateur et le Pa50SD via le format Fichier Standard MIDI (SMF). L'application est fournie gratuitement en contactant le site www.korgpa.com. Lire les instructions qui y sont fournies.

ENTRER EN MODE RECORD

Avec le mode opérationnel Style Play affiché, appuyer sur RECORD. L'écran affiche la page suivante :



- **Current Style** définit le Style en cours. Si le Style est un Style d'usine, vous ne pouvez pas le sauvegarder sur son emplacement d'origine ; vous devez le sauvegarder à la place d'un User Style.
  Lors de l'édition d'un Style existant, la Style Performance originale est rappelée, mais les paramètres suivants sont rétablis à leurs valeurs d'usine : Drum Mapping (0), Snare & Kick Designation (Off), Program (Original), Keyboard Range (Original). Par conséquent, il se peut que des différences se manifestent entre le Style reproduit et le même Style en édition ; par exemple, le rétablissement de Drum Mapping à sa valeur d'usine peut provoquer une différente disposition de certains instruments sur le clavier.
  Après avoir édité le Style, il est vivement conseillé de le sauvegarder (voir "Sortir et sauvegarder/quitter le Style" dans les paragraphes successifs). Ensuite, éditer la Style Performance pour procéder aux réglages des pistes (Tempo, Volume, Pan, FX Send… voir page 47 et suivantes) et la sauvegarder en appuyant sur WRITE.
- **New Style** sélectionne un nouveau Style vide sur lequel travailler. Une Style Performance d'usine sera rappelée. Lorsque l'enregistrement est terminé, il faut sauvegarder le nouveau Style dans un emplacement User Style.
  Après avoir édité le Style, il est vivement conseillé de le sauvegarder (voir "Sortir et sauvegarder/quitter le Style" dans les paragraphes successifs). Ensuite, éditer la Style Performance pour procéder aux réglages des pistes (Tempo, Volume, Pan, FX Send… voir page 47 et suivantes) et la sauvegarder en appuyant sur WRITE.

Note : Après une opération d'enregistrement ou d'édition, le Style est réécrit dans la mémoire. En appuyant sur START/STOP, la reproduction du Style ne démarre pas immédiatement. Plus la taille des Styles est grande, plus l'attente sera longue.

Note : En mode Record, tous les interrupteurs au pied et la pédale EC5 sont coupés.

SORTIR ET SAUVEGARDER/QUITTER LE STYLE

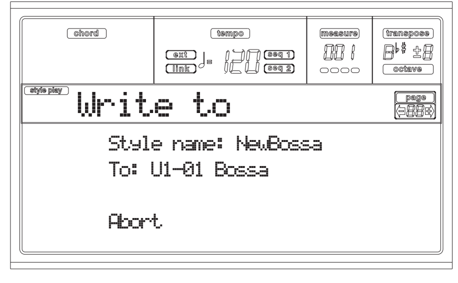
Lorsque l'édition est terminée, vous pouvez sauvegarder le Style dans la mémoire ou quitter sans mémoriser les changements effectués. Appuyer sur WRITE ou RECORD pour afficher la page (voir "La fenêtre 'Write'" à page 57).

Note : *Lors de la sauvegarde du Style dans la mémoire, le Pa50SD procède automatiquement à une compression afin d'en réduire la taille et de préserver la taille de la mémoire.*

Astuce : *Lorsque vous enregistrez, procédez souvent à une sauvegarde afin d'éviter la perte accidentelle de votre Style.*

LA FENÊTRE 'WRITE'

Cette page est affichée en appuyant sur WRITE ou RECORD en mode Record. Ici vous sauvegardez dans la mémoire le Style enregistré ou édité.



- Pour sauvegarder le Style dans la mémoire interne, appuyer sur les boutons A ou B de VOLUME/VALUE et ensuite sur ENTER. L'écran affiche le message "Are you sure message? (Sûr ?)". Appuyer sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.
- Pour retourner à la page Style Record précédente, sans changement et sans sauvegarde du Style, appuyer sur EXIT.
- Pour supprimer tous les changements apportés au Style, appuyer sur l'un des boutons D de VOLUME/VALUE pour sélectionner la commande Abort. L'écran affiche le message "Are you sure message? (Sûr ?)". Appuyer sur

ENTER pour confirmer la suppression, sur EXIT pour retourner à la page Write.

Style name

Ce paramètre modifie le nom du Style. Appuyer sur le bouton A de droite de VOLUME/VALUE pour l'éditer et modifier le nom en appuyant sur les boutons En haut/En bas pour déplacer le curseur et tourner le DIAL pour sélectionner un caractère. Appuyer sur INSERT pour insérer un caractère sur la position du curseur ou sur DELETE pour le supprimer.

To (Style number)

Appuyer sur les boutons B de VOLUME/VALUE ou sur les contrôles de la section VOLUME/VALUE pour sélectionner un emplacement User Style diffèrent dans la mémoire.

***Note :** Uniquement les emplacements User sont disponibles.*

Abort

Cette commande supprime tous les changements apportés au Style.

LISTE DES ÉVÉNEMENTS ENREGISTRÉS

Le mode Style Record ne filtre pas certains événements qui peuvent endommager la création du Style. Ce tableau liste les événements enregistrés et les événements les plus importants qui ne sont pas filtrés.

Fonction de contrôle	CC# (Numéro de Control Change)
Admis	
Note On	
Note Off*	
Pitch Bend	
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82
Niés	
After Touch	
Volume	7
All other Control Change messages	

(*) Un paramètre Note Off est toujours inséré à la fin de la Chord Variation.

***Note :** Certains messages de Control Change ne sont pas directement enregistrés via les contrôles intégrés du Pa50SD.*

SUPPRIMER RAPIDEMENT VIA LES BOUTONS DU TABLEAU DE BORD

Dans les pages Main ou Style Tracks, les boutons du tableau de bord permettent de supprimer plusieurs éléments du Style :

DELETE + note

Cette séquence de bouton + note supprime une note individuelle ou un instrument de percussion individuel dans la piste sélectionnée.

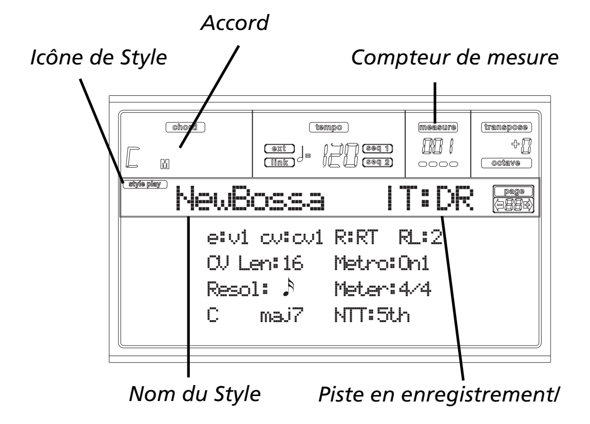
Si le Style est en reproduction, ce raccourci supprime l'instrument uniquement lorsque la touche est enfoncée, les autres notes de la piste restant inchangées.

DELETE + Track

Dans la page Style Tracks, ce raccourci permet de supprimer toute la piste. Enfoncer le bouton DELETE, ensuite appuyer sur le bouton de VOLUME/VALUE correspondant à la piste à supprimer. L'écran affiche le message "Are you sure? (Sûr ?)". Appuyer sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.

PAGE PRINCIPALE (MAIN)

Après avoir appuyé sur RECORD et sélectionné le Style à enregistrer/éditer, la page Principale du mode Style Record est affichée.



Icône de Style Play

Lorsque cette icône est affichée, l'instrument est prédisposé en mode Style Play ou Style Record.

Chord (accord)

Dans les pages Main et Style Tracks, cette case indique la clé/accord originale "Original Key/Chord" (voir "Clé/accord" à page 59) de la piste sélectionnée.

Style name (nom du style)

Nom du Style en enregistrement/édition.

Measure counter (compteur de mesure)

Ce compteur indique le numéro de la mesure en enregistrement. Le paramètre "RecLen" détermine la plage de la mesure (voir "RL (Recording Length)" à page 59).

Track in record/edit (piste en enregistrement/édition)

La plupart des modifications de ce mode d'édition s'effectuent sur une piste individuelle. Dans la page principale, la piste couramment sélectionnée est indiquée en haut à droite de l'écran. Les abréviation sont les suivantes : DR (Drums), PC (Percussion), BS (Bass), A1…A5 (Accompaniment 1…5).

Pour sélectionner la piste à éditer, appuyer sur TRK SELECT pour passer à la page Style Tacks (voir "Page Style Tracks" à

page 60) et appuyer sur les boutons de VOLUME/VALUE pour la sélectionner.

E (Style Element)

Appuyer sur les boutons A de VOLUME/VALUE pour sélectionner la ligne et sur F1 pour sélectionner ce paramètre.

Ce paramètre détermine le Style Element à éditer. Chaque Style Element correspond à l'un des boutons flanqué du même nom sur le tableau de bord.

Note : *Lorsque ce paramètre et la valeur affectée sont écrits en lettres minuscules (e:v1), le Style Element est vide ; si en lettres majuscules (E:V1), il a été enregistré.*

V1…V4	Variation 1 to Variation 4
I1…I2	Intro 1 to Intro 2
F1…F2	Fill 1 to Fill 2
E1…E2	Ending 1 to Ending 2

CV (Chord Variation)

Appuyer sur les boutons A de VOLUME/VALUE pour sélectionner la ligne et sur F1 pour sélectionner ce paramètre.

Ce paramètre détermine la Chord Variation à éditer, après avoir sélectionné le Style Element, cette Chord Variation lui est dédiée.

Note : *Lorsque ce paramètre et la valeur affectée sont écrits en lettres minuscules (cv:cv1), la Chord Variation est vide ; si en lettres majuscules (CV:CV1), elle a été enregistrée.*

SE:V1…V4	6 Chord Variations disponibles pour l'édition.
SE:I1…E4	Sélectionnez l'une des 2 Chord Variations à éditer.

R (Recording mode)

Ces paramètres permettent de sélectionner les modes d'enregistrement Realtime et Step. Appuyez sur l'un des boutons de la section VOLUME/VALUE E et sur la touche de fonction F3 pour sélectionner ce paramètre. Changez l'état du paramètre en appuyant sur les boutons de la section VOLUME/VALUE E ou sur les contrôles de TEMPO/VALUE.

RT	Realtime Recording.
Stp	Step Record. Cette méthode vous permet de saisir les événements l'un après l'autre. Voir plus bas "Procédure Step Record".

RL (Recording Length)

Détermine la longueur de l'enregistrement (en mesures) de la piste sélectionnée. Sa valeur est toujours égale à Chord Variation Length (voir paramètre suivant) ou correspond à une division de ce paramètre.

Cette longueur ne correspond pas à la longueur totale de la Chord Variation, seulement à la piste en cours. Par exemple, vous pouvez avoir une Chord Variation de huit mesures de longueur, avec un modèle e batterie se répétant chaque deux mesures. Dans ce cas, il faut déterminer le paramètre CV Len à "8" et le paramètre RecLen à "2" avant de commencer l'enregistrement de la piste Drum. Lors de la sauvegarde du Style, ou lors d'une opération quelconque d'édition du Style, le modèle composé de 2 mesures sera développé sur les 8 mesures de longueur de la Chord Variation.

Attention : Si la valeur de CVLen est inférieure à RecLen, la valeur de RecLen n'est pas immédiatement mise à jour. La valeur est mise à jour uniquement après la pression de START/STOP lançant l'enregistrement et ensuite de nouveau sur START/STOP arrêtant l'enregistrement. Toutes les mesures successives à cette valeur sont supprimées.

CVLen (Chord Variation Length)

Détermine la longueur totale (en mesures) de la Chord Variation sélectionnée. En jouant un Style, ce paramètre correspond à la longueur du modèle de la mélodie en cycle, lorsque l'accord affecté à Chord Variation est détecté sur le clavier.

Attention : Si vous réduisez Chord Variation Length après l'enregistrement, toutes les mesures successives à la longueur sélectionnée seront supprimées.

Metro (Metronome)

C'est le mouvement du métronome que l'on entend pendant l'enregistrement.

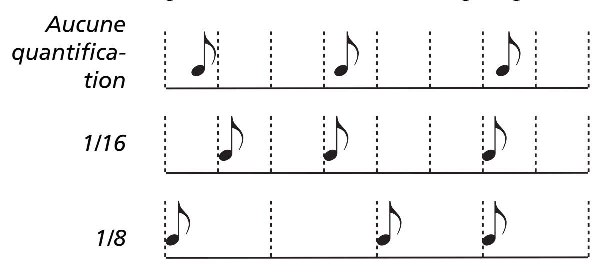
Off	Aucun click du métronome n'est émis pendant l'enregistrement. Une mesure de compte à rebours sera jouée avant le début de l'enregistrement.
On1	Métronome enclenché, avec une mesure de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.
On2	Métronome enclenché, avec deux mesures de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.

Resol (Resolution)

Ce paramètre définit la quantification pendant l'enregistrement.

𝅘𝅥𝅰 (1/32)…𝅘𝅥𝅮 (1/8)

Résolution de la grille, exprimée en valeurs musicales. Par exemple, si vous sélectionnez 1/16, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/16 la plus proche ; de même si vous sélectionnez 1/8, toutes les notes sont déplacées sur la division1/8 la plus proche.



Meter

C'est la métrique (ou time signature) du Morceau. Ce paramètre peut être réglé uniquement si le Style est vide, on ne peut pas, par exemple, enregistrer quelque chose avant le début.

Clé/accord

Ce paramètre correspond à la clé et à l'accord originaux de la piste. Appuyer sur les boutons D de VOLUME/VALUE pour sélectionner la ligne et sur F1 et F2 pour afficher alternativement le nom de clé/accord et le type de clé/accord (Maj, min…).

En mode Style Play, cet accord sera reproduit exactement tel qu'il a été enregistré, sans traitement NTT (voir successivement). Pour enregistrer une seule Chord Variation pour un Style Element, la clé/accord originale conseillée est "maj7". Rappelez-vous de jouer la septième (7th+) (par exemple, si la clé/accord est "Cmaj7ème", le B/Si) de manière à éviter les notes clairsemées ou une conversion erronée de la part du NTT lorsque vous jouerez des accords différents.

Note : *Les spécifications Korg prévoient l'enregistrement des deux Chords Variations "Major" et "minor" pour les Style Elementse Intro 1 et Ending 1.*

En sélectionnant une piste, la clé/accord originale affectée à la piste sélectionnée sera activée. Toutes les pistes enregistrées seront reproduites avec cette clé/accord. Par exemple, si la clé/accord originale de la piste Acc1 est A7ème, lorsque vous sélectionnerez les pistes Acc1, toutes les autres pistes restantes joueront dans la clé/accord A7ème.

Dans l'exemple ci-dessus, vous enregistrerez la piste Acc1 dans la clé AMajor, en jouant des notes conformes à l'accord A7ème. C'est le modèle qui sera rappelé tel quel il a été enregistré lorsque vous jouerez un accord A7ème.

Fonction de copie de la clé sur les autres pistes de la même Chord Variation. Dans cette page, vous pouvez enfoncer le bouton SHIFT et appuyer sur l'un des boutons de la section VOLUME/VALUE [D] pour copier la clé de la piste sélectionnée sur toutes les pistes de la même Chord Variation. Cette fonction rend plus rapide la programmation des modèles (pattern) en évitant ainsi d'avoir des pistes avec des clés différentes dans la même Chord Variation.

NTT

Le tableau Note Transposition Table (NTT) détermine comment l'arrangeur transposera les modèles de notes lorsque vous jouerez un accord qui ne correspond pas exactement à l'accord original de Chord Variation pour l'accord de CMaj, lorsqu'un CMaj7 est détecté sur le clavier, l'arrangeur doit transposer des notes pour créer la 7ème manquante.

Note : *Les spécifications Korg prévoient NTT réglé à "No Transpose" sur Intro 1 et Ending 1.*

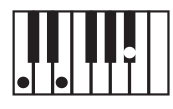
Root	La note principale (en CMaj = C) est transposée aux notes manquantes.
5th	La 5ème note (en CMaj = G) est transposée aux notes manquantes.
i-Series	Tous les modèles originaux doivent être programmés en accords "Maj7" ou "min7". Lors du chargement d'instruments de la précédente série Korg i-Series, cette option est automatiquement sélectionnée.
No Transp	Aucune transposition n'est appliquée. Le modèle correspond toujours à celui enregistré. C'est le réglage standard de Intro 1 et Ending 1 dans les Styles originaux Korg.

Comme enregistré avec NTT = Root ou 5th (Clé/Accord = CMaj)

Lorsque vous jouez un CM7 avec NTT = Root



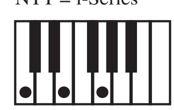
Lorsque vous jouez un CM7 avec NTT = 5th



Comme enregistré avec NTT = i-Series (Clé/Accord = CM7)



Lorsque vous jouez un CMaj avec NTT = i-Series

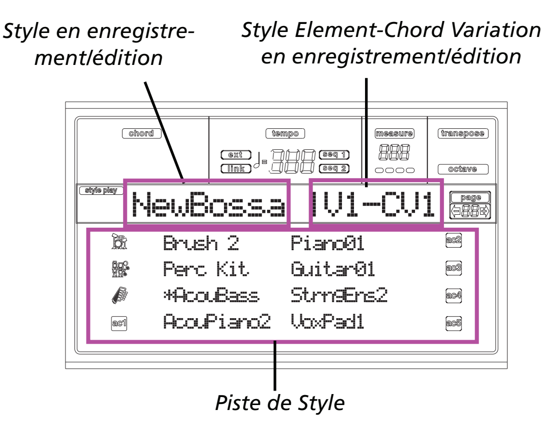


Lorsque vous jouez un CM7 avec NTT = i-Series



PAGE STYLE TRACKS

Dans la page Style Record, appuyer sur TRK SELECT pour afficher cette page. Elle visualise et sélectionne toutes les pistes de Style.



Program name (nom du Program)

Sélectionner une piste en appuyant sur les boutons de VOLUME/VALUE. Sélectionner un Program en appuyant sur les boutons de PROGRAM/PERFORMANCE.

Dans cette page, régler le volume des pistes en appuyant sur les boutons de VOLUME/VALUE. Vu que le volume des pistes est mémorisé dans la Style Performance et non pas dans le modèle, ce réglage ne sera ni enregistré, ni sauvegardé. Cependant, cela vous permettra de reproduire à plus fort volume la piste de référence ou la piste en enregistrement.

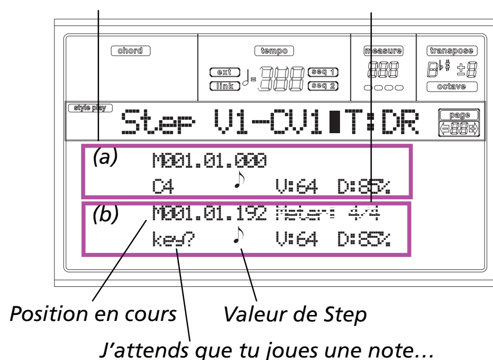
Track status (état de la piste)

La page Style Tracks affiche la piste qui peut être prédisposée en trois états.

Play	*(Icône d'état visible).* Cet état est valable uniquement pour les pistes non sélectionnées. Lorsqu'elle joue, la piste peut reproduire le modèle enregistré.
Mute	*(Icône d'état non visible).* Si la piste est ainsi prédisposée, elle peut être jouée sur le clavier, mais elle ne peut pas être enregistrée. C'est très pratique si l'on veut effectuer des tests préliminaires, avant de lancer l'enregistrement. Pour couper une piste, il faut la sélectionner et ensuite appuyer sur les correspondants boutons de VOLUME/VALUE pour cacher son icône d'état. Pour définir de nouveau la piste à l'enregistrement, appuyer de nouveau sur les correspondants boutons de VOLUME/VALUE buttons.
Record	*(Icône d'état clignotante).* Lorsque la piste est prédisposée dans cet état, elle est prête à l'enregistrement. Il suffit de sélectionner une piste pour la mettre en état d'enregistrement.

PAGE STEP RECORD

Vous affichez cette page dans la page principale du mode Style Record, en sélectionnant le mode d'enregistrement "Stp" (paramètre "R") et en appuyant sur START/STOP.



(a) section

Evénement inséré précédemment. Vous pouvez supprimer cet événement et l'éditer à nouveau en appuyant sur le bouton <.

(b) section

Evénement à insérer. Voir les paramètres suivants pour des informations détaillées relativement à chaque élément de cette section.

M (Measure)

C'est la position de l'événement (note, silence ou accord) qui doit être inséré.

Meter

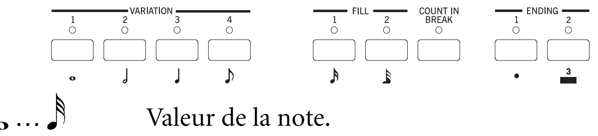
Métrique de la mesure en cours. Ce paramètre ne peut pas être modifié. Vous pouvez régler le paramètre Meter dans la page principale du mode Style Record, avant de lancer l'enregistrement (voir les informations détaillées au point 5 à la page 63).

key?

C'est un "prompt" qui vous demande de jouer une note ou un accord sur le clavier, pour entrer l'événement sur la position en cours.

Step value

Longueur de l'événement que l'on veut insérer. Pour modifier cette valeur, utilisez les boutons de NOTE VALUE disponibles en bas à gauche sur le tableau de bord.



𝅝 … 𝅘𝅥𝅱	Valeur de la note.
Dot (.)	Augmente de moitié de sa valeur la note sélectionnée.
Triplet (3)	Modifie la note sélectionnée en triolet (triplet note).

V (Velocity)

Il faut régler ce paramètre avant d'insérer une note ou un accord. Cette valeur influence la manière de jouer (par ex. valeur de vélocité) de l'événement que l'on veut insérer (toucher lourd).

KBD	Clavier. Vous pouvez sélectionner ce paramètre, en tournant le Dial dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Lorsque cette option est sélectionnée, le toucher lourd des notes jouées est reconnu et enregistré.
1…127	Valeur de Vélocité. L'événement sera inséré avec cette valeur de vélocité et le toucher lourd actuel de la note jouée sur le clavier sera ignoré.

D (Duration)

Durée de la note insérée. Le pourcentage correspond toujours à la valeur du pas.

50%	Staccato.
85%	Articulation ordinaire.
100%	Legato.

Boutons utilisés en mode Step Record

Bouton TIE

Lie la note à insérer à la précédente.

Bouton REST

Insère un silence.

Boutons NOTE VALUE

Sélectionnent la valeur du pas.

Bouton START/STOP

Quitte le mode Step Record.

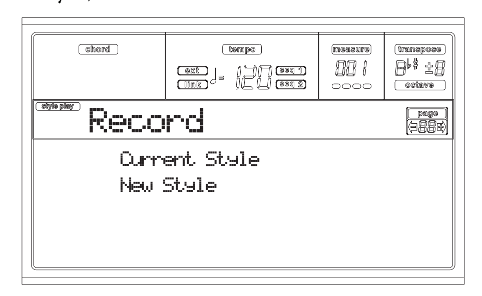
COMMENT ENREGISTRER UN STYLE

On peut enregistrer un Style de deux manières différentes : soit en Realtime, soit en Step.

- En mode Realtime Recording, vous pouvez enregistrer les modèles du Style en temps réel.
- En mode Step Recording, vous pouvez créer un nouveau Style en jouant des notes ou des accords individuels dans chaque piste. Ce mode est très pratique si vous devez transcrire une partition existante ou si votre morceau est très détaillé ; particulièrement indiqué pour créer les pistes de batterie et de percussions.

Préparation à l'enregistrement

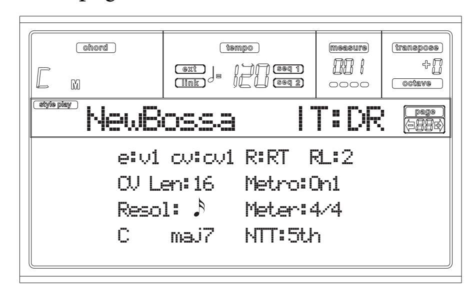
1. Pour éditer un Style existant, sélectionner le Style.
2. Appuyer sur RECORD pour entrer en mode Style Record. Maintenant, vous pouvez soit sélectionner le Style en cours (Current Style), soit un nouveau Style (New Style).



Sélectionner "Current Style" pour éditer le Style en cours ou créer un nouveau Style à partir d'un Style existant. Sélectionner "New Style" pour travailler avec un Style vide.

3. After you select your preferred option, the Main page of the Style Record mode will appear. Maintenant vous pouvez préparer votre enregistrement (voir les opéra-

tions détaillées dans le paragraphe “Page principale (Main)” à page 58).



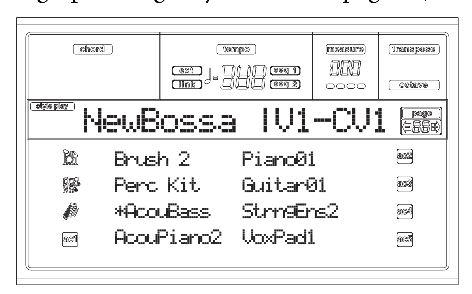
4. Appuyez sur les boutons de la section VOLUME/VALUE A et sur les touches de fonction F1 et F2 pour sélectionner les paramètres E (Style Element) et CV (Chord Variation).
   Note : *Voir les informations détaillées des paramètres Style Elements et Chord Variations et de la structure du Style en général à page 56.*
5. Utilisez le paramètre RL (Recording Length - longueur d’enregistrement) pour régler la longueur (en mesures) du modèle d’enregistrement pas à pas. Sélectionnez ce paramètre en appuyant sur les boutons de la section VOLUME/VALUE E et sur la touche de fonction F4. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour régler la valeur.
6. Utilisez le paramètre Meter pour régler la métrique du Style. Ce paramètre peut être modifié uniquement si vous avez sélectionné l’option New Style en entrant en mode Record.
7. Définir le tempo. Enfoncer SHIFT et utiliser les contrôles de TEMPO/VALUE pour régler le tempo.
8. Maintenant, si vous voulez procéder à un enregistrement en Realtime Recording, lisez attentivement le paragraphe suivant “Procédure Realtime Record”. Si vous préférez utiliser le mode Step Record, lisez le paragraphe “Procédure Step Record” à page 63.

Procédure Realtime Record

1. Dans la page principale du mode Style Record, appuyez sur l’un des boutons E de la section VOLUME/VALUE pour sélectionner le paramètre “R”. Appuyez sur ces boutons ou sur les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner le mode d’enregistrement “RT” (Realtime).

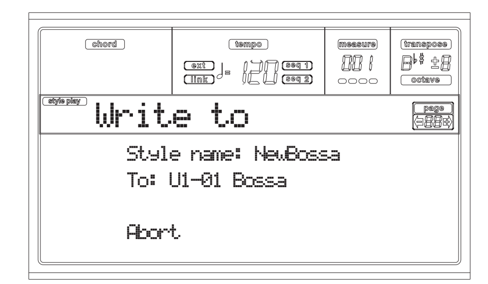
   R:RT

2. Appuyer sur TRK SELECT pour afficher la page Style Tracks. Dans cette page, affecter le bon Program à chaque piste de Style. (Voir les informations détaillées dans le paragraphe “Page Style Tracks” à page 60).



3. Dans cette page, on peut de nouveau ajuster le tempo via les contrôles de TEMPO/VALUE.
4. Affecter un Program à chaque piste via les boutons de la section PROGRAM/PERFORMANCE.
5. Si nécessaire, définir la fonction Octave Transpose de chaque piste. ***Note :*** *La fonction Octave Transpose affecte uniquement les notes en provenance du clavier et non celles de l’arrangeur.*
6. Sélectionner la piste à enregistrer. Son icône d’état commence à clignoter.
   Note : Lorsqu’on entre en mode Record, la dernière piste sélectionnée est prédisposée en enregistrement. Lorsque vous appuyez sur START/STOP après avoir entré le mode Record, vous pouvez immédiatement commencer l’enregistrement.
   Vous pouvez essayer votre jeu avant de commencer l’enregistrement :
   • coupez la piste en appuyant sur les correspondants boutons de VOLUME/VALUE ; l’icône d’état disparaît ;
   • appuyez sur START/STOP pour reproduire les autres pistes, si enregistrées, et exercez-vous sur le clavier ;
   • lorsque vous êtes prêt à enregistrer, appuyez sur START/STOP pour arrêter l’arrangeur et activez la piste en appuyant sur les correspondants boutons de VOLUME/VALUE ; la piste est de nouveau prédisposée à l’enregistrement.
7. Lorsque l’icône d’état clignote, appuyer sur START/STOP pour lancer l’enregistrement. En fonction de l’option “Metro” (métronome) précédemment déterminée, l’enregistrement peut commencer avec 1 ou 2 mesures de compte à rebours. Lorsque l’enregistrement commence, jouer librement. La valeur RecLen détermine le modèle qui dure quelques mesures et ensuite redémarre.
   Si l’enregistrement s’effectue en mode overdub, vous pouvez ajouter des notes à chaque passage successif. C’est très pratique pour enregistrer plusieurs sessions d’instruments de percussion à chaque cycle des pistes Drum ou Percussion.
   Note : *Le paramètre* ***Keyboard Range*** *(voir page 72) est ignoré pendant l’enregistrement et la piste joue sur toute l’étendue du clavier. Le paramètre* ***Local*** *(voir page 135) est automatiquement déterminé à On afin de pouvoir jouer sur tout le clavier.*
8. Lorsque l’enregistrement est terminé, appuyer sur START/STOP pour arrêter l’arrangeur. Sélectionner une autre piste et procéder à l’enregistrement de toute la Chord Variation.
   Note : *Vous pouvez sélectionner une piste uniquement avec l’arrangeur à l’arrêt.*
9. Lorsque l’enregistrement de la Chord Variation est terminé, sélectionner une autre Chord Variation ou un autre Style Element et procéder à l’enregistrement de tout le Style.

10. Lorsque l'enregistrement du nouveau Style est terminé, appuyer sur WRITE ou RECORD pour le sauvegarder dans la mémoire. L'écran affiche la page Write :



• Pour modifier le nom du Style : appuyer sur le bouton A de droite de VOLUME/VALUE pour l'éditer et modifier le nom en appuyant sur les boutons En haut/En bas pour déplacer le curseur et tourner le DIAL pour sélectionner un caractère. Appuyer sur INSERT pour insérer un caractère sur la position du curseur ou sur DELETE pour le supprimer.

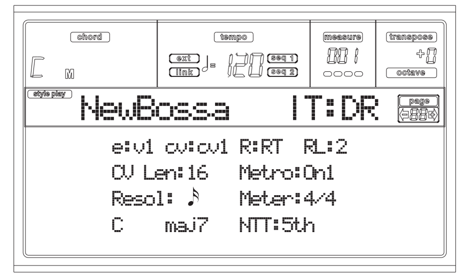
• Pour sélectionner un emplacement différent dans la mémoire, appuyer sur l'un des boutons B de VOLUME/VALUE, sélectionner l'emplacement via ces boutons ou les contrôles de TEMPO/VALUE.

Appuyer sur ENTER pour confirmer ou sur l'un des boutons D (Abort) de VOLUME/VALUE pour ne pas procéder à la sauvegarde. L'écran affiche le message "Are you sure? (Sûr ?)". Appuyer sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter. En appuyant sur ENTER, on quitte le mode Record.

En appuyant sur EXIT dans la page Write, on retourne à la page précédente du mode Style Record, sans effectuer de changements.

Procédure Step Record

1. Dans la page principale du mode Style Play, appuyez sur RECORD pour afficher le mode Style Record.
2. Maintenant, vous pouvez soit sélectionner le Style en cours (Current Style), soit un nouveau Style (New Style). Lorsque l'option a été sélectionnée, la page principale du mode Style Record est affichée.

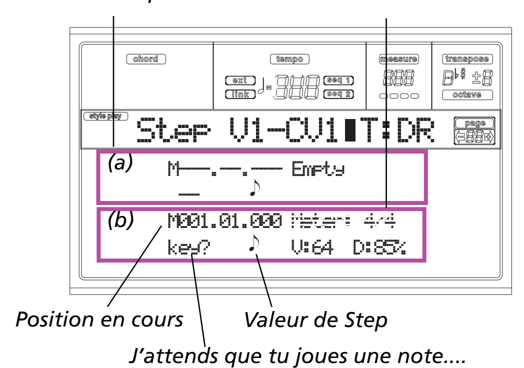


3. Appuyez sur les boutons de la section VOLUME/VALUE A et sur les touches de fonction F1 et F2 pour sélectionner les paramètres E (Style Element) et CV (Chord Variation).

   ***Note :** Voir les informations détaillées des paramètres Style Elements et Chord Variations et de la structure du Style en général à page 135.*
4. Utilisez le paramètre RL (Recording Length - longueur d'enregistrement) pour régler la longueur (en mesures) du modèle d'enregistrement pas à pas. Sélectionnez ce paramètre en appuyant sur les boutons de la section VOLUME/VALUE E et sur la touche de fonction F4. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour régler la valeur.
5. Utilisez le paramètre Meter pour régler la métrique du Style. Ce paramètre peut être modifié uniquement si vous avez sélectionné l'option New Style en entrant en mode Record.
6. Toujours dans la page principale du mode Style Record, appuyez sur l'un des boutons de la section VOLUME/VALUE E pour sélectionner le paramètre "R". Utilisez encore ces boutons ou les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner le mode d'enregistrement "Stp".

R:Stp

7. Appuyez sur START/STOP : le témoin s'allume et affichez la page Step Record. (Voir les informations détaillées de chaque paramètre de cette page dans "Page Step Record" à page 61).



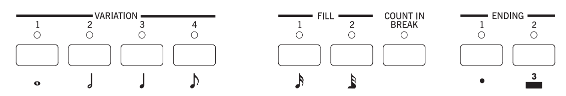
Les deux premières lignes (a) correspondent aux derniers événements insérés. Les deux autres lignes (b) correspondent à l'événement en cours d'édition, prêt à être inséré.

L'événement "Empty" marque le commencement du Morceau, si aucun événement n'est inséré. Il est automatiquement inséré lorsque vous lancez l'enregistrement. Il est supprimé lorsque vous introduisez un événement.

8. Le paramètre "Maaa.bb.ccc" affiché dans (b) correspond à la position en cours. C'est l'emplacement sur lequel sera insérée la note en édition.

   • Si vous ne désirez pas insérer une note sur cette position, insérez un silence, comme détaillé au point 10.

   • Pour passer à la mesure suivante, remplissez les temps successifs avec des silences en appuyant sur le bouton >>.
9. Pour modifier la valeur du pas (step), utilisez les boutons NOTE VALUE situés en bas à gauche du tableau de bord.



10. Insérez une note, un silence ou un accord sur la position en cours

    • Pour insérer une seule note, il suffit de la jouer sur le clavier. La longueur de la note insérée correspond à la longueur du pas. Vous pouvez modifier sa vélocité et sa

durée en éditant les paramètres V (Velocity) et D (Duration). Voir “V (Velocity)” et “D (Duration)” à page 61.

• Pour insérer une pause, il suffit d’appuyer sur le bouton REST. Sa longueur correspondra à la valeur du pas.

• Pour lier la note à insérer à la précédente, appuyez sur le bouton TIE. Une note sera insérée, liée à la première et ayant exactement le même nom. Vous ne devez pas la jouer de nouveau sur le clavier.

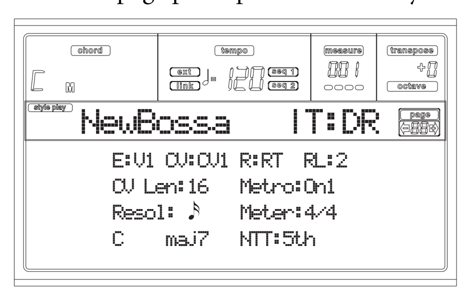
• Pour insérer un accord ou un deuxième timbre, voir le paragraphe “Accords et deuxième timbre” détaillé ci-après.

11. Après avoir inséré un nouvel événement, vous pouvez retournez en arrière en appuyant sur le bouton <. Cela supprime l’événement inséré précédemment et rétablit le pas en édition.

12. Lorsque vous arrivez à la fin du modèle, l’écran affiche l’événement “End Loop” (Fin de la boucle) sur les deux premières lignes de l’écran (a) et l’enregistrement recommence à partir de la position “M001.01.000”. Toute note qui excède la longueur du modèle, insérée à sa fin, sera éliminée afin de respecter la longueur totale du modèle.

Maintenant, vous pouvez procéder en insérant de nouveaux événement en mode Overdub (de manière que les événements précédemment enregistrés ne soient pas supprimés). C’est très utile lorsque vous enregistrez une piste de batterie ou de percussion et que vous désirez enregistrer la bass drum sur le premier cycle, la snare drum sur le second cycle et le charleston et les cymbales sur les cycles suivants.

13. Lorsque l’enregistrement est terminé, appuyez sur START/STOP pour éteindre le témoin. L’écran affiche de nouveau la page principale du mode Style Record.



Si installé, le mode d’enregistrement “RT” est automatiquement sélectionné. Pour reproduire le Style, appuyez sur START/STOP. Appuyez de nouveau sur START/STOP pour arrêter la reproduction.

Pour lancer de nouveau le mode Step Record, sélectionnez le mode d’enregistrement “Stp” et appuyez sur START/STOP.

14. Dans la page principale du mode Style Record, appuyez sur RECORD pour quitter le mode Record. Vous devez donner un nouveau nom au Style et sélectionnez un emplacement de la mémoire où le sauvegarder. Voir les informations détaillées de la sauvegarde du Style dans le paragraphe “La fenêtre ‘Write’” à page 57.

Accords et deuxième timbre

Le Pa50SD vous permet d’insérer simultanément plusieurs notes sur la piste. Il y a différentes manières d’insérer des accords ou deux timbres. En voici quelques unes.

Insérer un accord. Lorsque l’écran affiche le “prompt” “key?”, jouez un accord au lieu d’une note individuelle. Le nom de l’événement sera celui de la première note de l’accord composé, suivi de “…”.

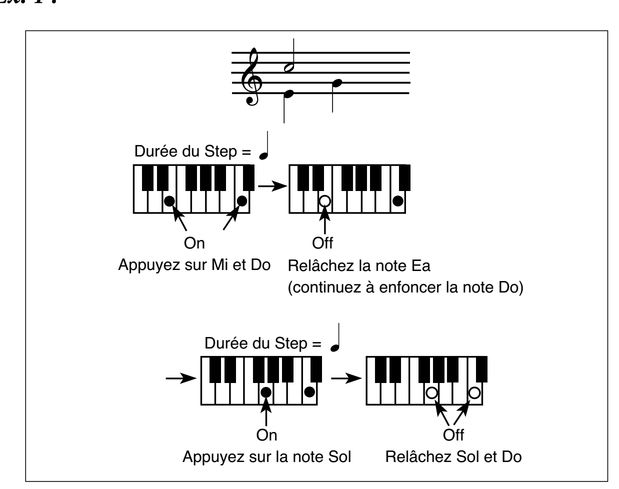
C4 ,... ♪ V:64 D:85%

Insérer un accord dont les notes ont une différente valeur de vélocité. Vous pouvez jouer de manière à ce que la note la plus aiguë ou la plus grave de l’accord corresponde à la note fondamentale. Voilà comment insérer un accord de trois notes :

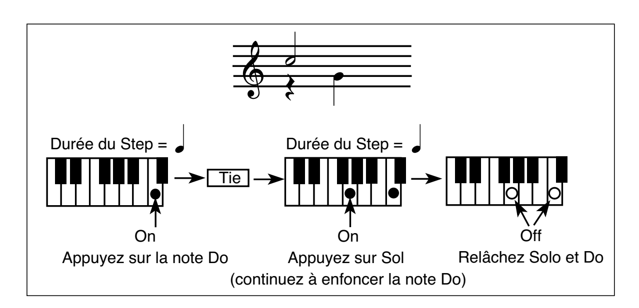
1. Editez la valeur de Vélocité de la première note.
2. Jouez la première note et gardez-la enfoncée.
3. Editez la valeur de Vélocité de la seconde note.
4. Jouez la deuxième note et gardez-la enfoncée.
5. Editez la valeur de Vélocité de la troisième note.
4. Jouez la troisième note et finalement relâchez toutes les notes.

Insérer un deuxième timbre. Vous pouvez insérer un passage où une note est gardée enfoncée pendant qu’un deuxième timbre joue librement.

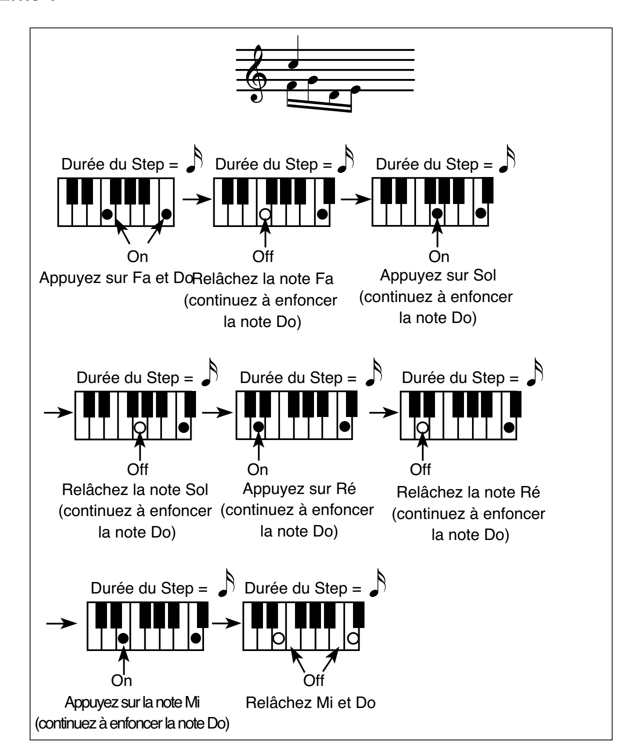
Ex. 1 :



Ex.2 :



Ex.3 :



REPRODUIRE LE STYLE EN MODE D'ENREGISTREMENT RECORD/EDIT

En mode d'enregistrement Record/Edit, vous pouvez reproduire la Chord Variation ou tout le Style, selon la page affichée.

- **Dans les pages Quantize, Transpose, Velocity ou Delete, vous pouvez reproduire la Chord Variation. Appuyez sur START/STOP pour vérifier le résultat de votre jeu. Appuyez de nouveau sur START/STOP pour arrêter la reproduction.**
- **Dans les pages Delete All, Copy, Style Element Controls ou Style Control, vous pouvez reproduire tout le Style. Appuyez sur START/STOP et jouez quelques accords pour procéder à un essai (le mode Fingered 3 Chord Scanning est automatiquement déterminé). Sélectionnez un Style Element quelconque en appuyant sur les boutons du tableau de bord (VARIATION 1-4, INTRO 1-2, FILL 1-2, ENDING 1-2). Appuyez de nouveau sur START/STOP pour arrêter la reproduction.**

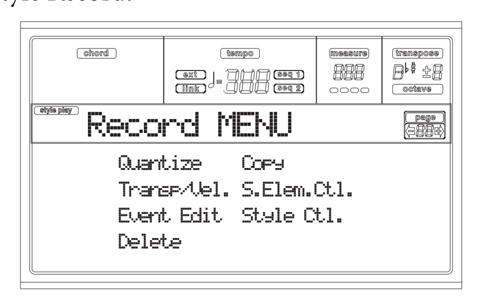
MENU

Dans n'importe quelle page du mode Style Record, appuyer sur MENU pour afficher le menu d'édition de Style Record. Ce menu permet d'accéder aux diverses sections d'édition de Style Record

***Note :** Lorsque le Style est en reproduction, vous ne pouvez pas accéder aux pages Edit de la page principale (Main) et de la page Style Tracks (voir page 58 et page 60). Arrêtez la reproduction avant d'appuyer sur MENU.*

Dans le menu, sélectionner une section d'édition en appuyant sur les boutons (A-H) de VOLUME/VALUE , sélectionner une page d'édition en appuyant sur PAGE + ou appuyer sur EXIT pour quitter le menu.

Dans une page d'édition, appuyer sur EXIT pour retourner à la page principale (ou à la page Style Tracks) du mode Style Record.



Chaque paramètre de ce menu correspond à une section d'édition. Chaque section d'édition groupe plusieurs pages.

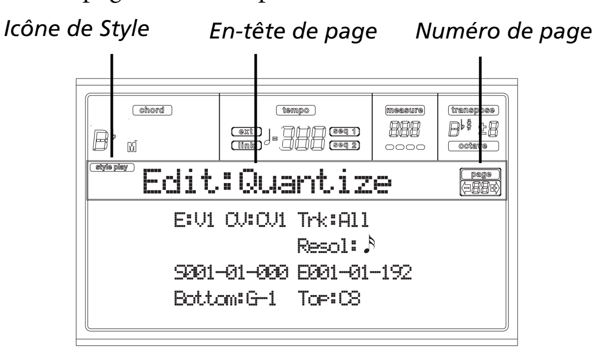
***Note :** Lorsque vous passez d'une page d'une section Edit (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) aux autres pages, ou vice-versa, le Style (si en reproduction) s'arrête automatiquement.*

STRUCTURE DES PAGES D'ÉDITION

Sélectionner une section d'édition dans Menu et/ou appuyer sur les boutons PAGE pour afficher la page désirée.

Appuyer sur EXIT pour retourner à la page principale du mode Style Record.

Toutes les pages d'édition présentent la même structure.

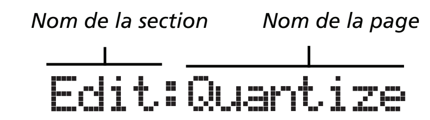


Icône de Style Play

Si allumée, l'icône indique que l'instrument est réglé en mode Style Play.

En-tête de page

L'en-tête affiche le nom de la page d'édition sélectionnée. Normalement, l'en-tête est formé de deux mots, le premier identifiant le nom de la section (par ex. "Edit:Quantize" est une page d'une section "Edit") et le second se référant au nom de la page (par ex. "Quantize").



Numéro de page

Cette case affiche le numéro de la page en cours.

A-H

Chaque paire de boutons de VOLUME/VALUE sélectionne une piste différente, un paramètre de commande, en fonction

de la page d'édition. Après avoir sélectionné un paramètre, modifier sa valeur en appuyant sur l'un des deux boutons ou utiliser les contrôles de TEMPO/VALUE.

PAGE 1 - EDIT: QUANTIZE

La fonction de quantification permet de corriger les erreurs de rythme commises pendant l'enregistrement ou de donner plus d'incision au modèle.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyer sur ENTER pour les exécuter. L'écran affiche le message "Are you sure? (Sûr ?)". Appuyer sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Non editable) Ces paramètres de seule lecture visualisent le Style Element et la Chord Variation sélectionnés pour l'édition. Voir les paramètres "E (Style Element)" et "CV (Chord Variation)" de la page principale à page 59 relativement à la sélection des divers Style Element et Chord Variation.

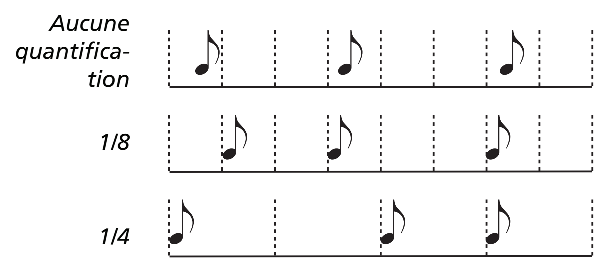
Trk (Track)

Définir ce paramètre pour sélectionner une piste.

All	Toutes les pistes sélectionnées.
1…16	Piste sélectionnée.

Resol (Resolution)

Ce paramètre définit la quantification après l'enregistrement. Si vous sélectionnez, par exemple, 1/8a, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/8 la plus proche. En sélectionnant 1/4, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/4 la plus proche.



1/32…1/4	Résolution de grille exprimée sous forme de valeurs musicales. La lettre "a" après la valeur signifie qu'aucun swing n'est appliqué. Les lettres "b…f" après la valeur signifient qu'un swing-quantization est appliqué.

S / E (Start/End)

Ces paramètres définissent le début (S) et la fin (E) de la plage de quantification.

Pour sélectionner une séquence de quatre mesures commençant au début du Morceau, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

Bottom / Top

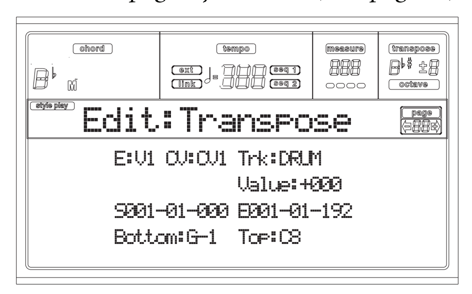
Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de quantification du clavier. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum.

Note : *Ces paramètres sont disponibles uniquement si une piste Drum est sélectionnée.*

PAGE 2 - EDIT: TRANSPOSE

Dans cette page, vous transposez (décalez) la/les piste(s) sélectionnée(s).

Note : *Après la transposition, se rappeler d'ajuster le paramètre "Clé/accord" dans la page Style Record (voir page 59).*



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyer sur ENTER pour les exécuter. L'écran affiche le message "Are you sure? (Sûr ?)". Appuyer sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Non editable) Ces paramètres de seule lecture visualisent le Style Element et la Chord Variation sélectionnés pour l'édition. Voir les paramètres "E (Style Element)" et "CV (Chord Variation)" de la page principale à page 59 relativement à la sélection des divers Style Element et Chord Variation.

Trk (Track)

Définir ce paramètre pour sélectionner une piste.

All	Toutes les pistes sont sélectionnées, à l'exception des pistes réglées en mode Drum (telles que les pistes Drum et Percussion). Toute la Chord Variation sélectionnée sera transposée.
Drum…Acc5	Piste individuelle sélectionnée.

Value

Valeur de transposition (±127 demi-tons).

S / E (Start/End)

Ces paramètres définissent le début (S) et la fin (E) de la plage de transposition.

Pour sélectionner une séquence de quatre mesures commençant au début du Morceau, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

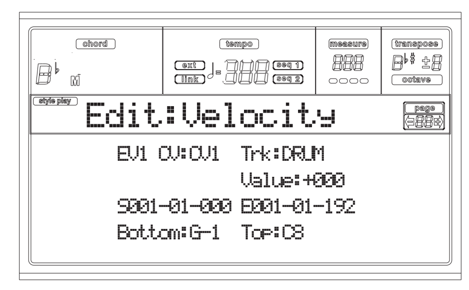
Bottom / Top

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de transposition du clavier. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum ou Percussion. Vu que dans un Drum Kit chaque instrument est affecté à une note différente de la gamme, la transposition d'un instrument signifie affecter la partie à un instrument différent.

Note : Ces paramètres sont disponibles uniquement si une piste Drum ou Percussion est sélectionnée.

PAGE 3 - EDIT: VELOCITY

Dans cette page vous définissez la valeur de Velocity (toucher) des notes de la piste sélectionnée.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyer sur ENTER pour les exécuter. L'écran affiche le message “Are you sure? (Sûr ?)”. Appuyer sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Non editable) Ces paramètres de seule lecture visualisent le Style Element et la Chord Variation sélectionnés pour l'édition. Voir les paramètres “E (Style Element)” et “CV (Chord Variation)” de la page principale à page 59 relativement à la sélection des divers Style Element et Chord Variation.

Trk (Track)

Définir ce paramètre pour sélectionner une piste.

All	Toutes les pistes sélectionnées. Le toucher des notes de toute la Chord Variation sélectionnée sera modifié.
Drum…Acc5	Piste sélectionnée.

Value

Valeur du changement de Velocity (±127).

S / E (Start/End)

Ces paramètres définissent le début (S) et la fin (E) de la plage sur laquelle appliquer le changement de toucher.

Pour sélectionner une séquence de quatre mesures commençant au début du Morceau, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

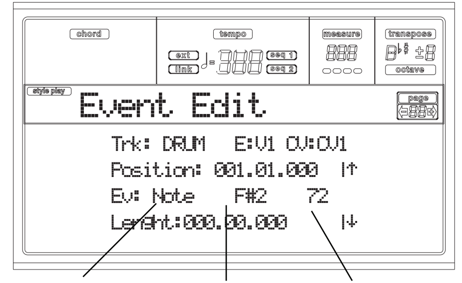
Bottom / Top

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage du clavier sur laquelle appliquer le changement du toucher. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum ou Percussion track.

Note : Ces paramètres sont disponibles uniquement si une piste Drum ou Percussion est sélectionnée.

PAGE 4 - EVENT EDIT

Dans la page Event Edit, vous pouvez éditer chaque événement d'une piste. Voir les informations détaillées de la procédure d'édition d'événement dans “Procédure Event Edit” à page 68.



Type d'événement *Première valeur* *Deuxième valeur*

Trk (Track)

Piste en édition. Pour sélectionner une piste différente, appuyez sur l'un des boutons de la section VOLUME/VALUE A et ainsi ouvrir la fenêtre Go To Track.



Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner la piste et appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur EXIT pour quitter.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

Sélectionne le Style Element et la Chord Variation. Ce paramètre n'est pas éditable. Pour sélectionner un Style Element et une Chord Variation différents, appuyez sur EXIT pour retourner à la page principale du mode Style Record (Voir “Page principale (Main)” à page 58).

Position

Position de l'événement affiché à l'écran, exprimée sous forme 'aaa.bb.ccc', où :

- 'aaa' correspond à la mesure
- 'bb' correspond au battement
- 'ccc' correspond au tick (chaque quart de battement = 384 ticks)

Vous pouvez éditer ce paramètre pour déplacer l'événement sur une position différente.

Ev (Event)

Type et valeurs de l'événement affiché à l'écran. En fonction de l'événement sélectionné, la valeur peut changer. Ce paramètre visualise également le symbole (non-éditable) “End Of Track” qui signale la fin de la piste.

Evénement	Première valeur	Deuxième valeur
Note	Nom de la note	Velocité
Ctrl	Numéro de Control Change	Valeur de Control Change
Bend	Valeur de Bending	–

Pour modifier le type d'événement, utilisez les boutons de la section VOLUME/VALUE C pour sélectionner la ligne Event et ensuite appuyez sur ces mêmes boutons, ou sur les contrôles de TEMPO/VALUE, pour sélectionner un type d'événement différent.

Pour sélectionner et modifier la valeur de l'événement, appuyez sur les touches de fonction F3 et F4 et utilisez les boutons de la section VOLUME/VALUE G ou les contrôles de TEMPO/VALUE.

Length

Longueur de l'événement de Note sélectionné. La grandeur de cette valeur est identique à la valeur de la Position.

***Note :** Si vous modifiez une longueur "000.00.000" en une longueur différente, vous ne pouvez plus rétablir la valeur originale. Cette valeur de longueur zéro, d'ailleurs assez rare, peut se trouver dans les pistes de batterie et de percussion.*

Contrôles de transport, navigation et d'édition

Boutons VOLUME/VALUE E/F e H

Ces boutons correspondent aux contrôles "Aller à l'événement précédent" (E/F) et "Aller à l'événement suivant" (H). Ils correspondent aux flèches de défilement affichées à l'écran.

Boutons VOLUME/VALUE G

Appuyez sur ces boutons pour sélectionner la plage de valeur du paramètre correspondant.

Touches F3 et F4

Après avoir sélectionné la plage de valeur du paramètre via les boutons VOLUME/VALUE G, appuyez sur ces touches pour sélectionner, respectivement, la première et la deuxième valeur de l'événement en édition.

Bouton START/STOP

Appuyez sur START/STOP et jouez des accords pour vérifier le modèle en édition. Appuyez de nouveau sur START/STOP pour arrêter la reproduction du modèle.

SHIFT + << ou >>

Enfoncez le bouton SHIFT et appuyez sur les boutons << ou >> pour ouvrir la fenêtre Go to Measure.

Go to Measure: 1
Enter=Ok Exit=Cancel

Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner une mesure et appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur EXIT pour quitter.

INSERT

Appuyez sur le bouton INSERT pour insérer un nouvel événement sur la Position affichée. Les valeurs par défaut sont Type = Note, Hauteur = Do4, Velocité = 100, Longueur = 192.

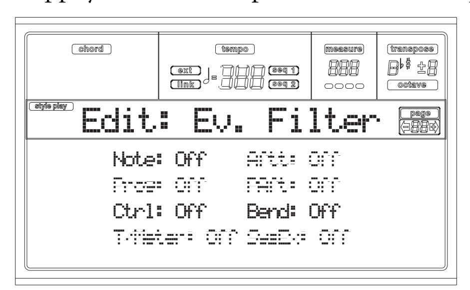
Après avoir inséré un événement, utilisez les boutons de la section VOLUME/VALUE C pour sélectionner la ligne Event et les mêmes boutons ou les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner un type d'événement différent.

DELETE

Appuyez sur le bouton DELETE pour supprimer l'évènement affiché à l'écran.

PAGE EVENT FILTER

Dans cette page, vous sélectionnez les types d'évènements qui doivent être affichés dans la page Event Edit. Dans la page Event Edit, appuyez sur PAGE+ pour accéder à cette page.



Réglez à Off le filtre de tous les types d'événements qui doivent être affichés dans la page Event Edit.

***Note :** Certains événements sont affichés en gris clair : cela signifie qu'ils ne peuvent pas être modifiés (non éditables) tant que les événements correspondants ne sont pas éditables dans le Style.*

Note — Notes.

Ctrl — Evénements de Control Change. Uniquement les numéros de Control Change suivants sont autorisés.

Fonction de contrôle	CC# (Numéro de Control Change)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression[a]	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82

a. Les événements Expression ne peuvent pas être insérés sur la Position de départ (001.01.000). Une valeur d'Expression est déjà insérée d'usine dans "l'en-tête" des paramètres du Style Element.

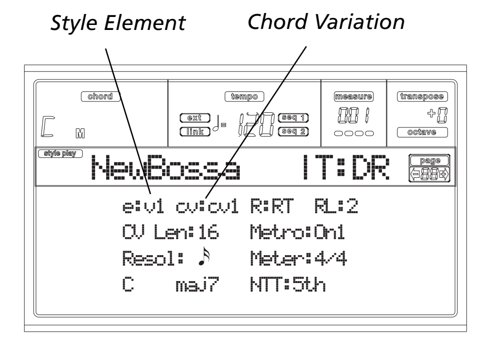
Bend — Evénements de Pitch Bend.

PROCÉDURE EVENT EDIT

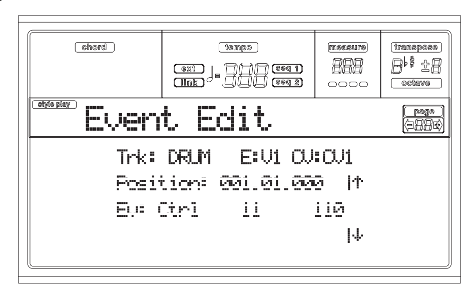
Event Edit est la page dans laquelle vous pouvez modifier individuellement chaque événement MIDI de la piste sélectionnée. Vous pouvez, par exemple, remplacer une note par une autre ou modifier son toucher (par ex. valeur de vélocité). La procédure générale d'édition d'un événement est la suivante :

1. Sélectionnez le Style à modifier et appuyez sur RECORD pour lancer l'enregistrement. Le témoin de RECORD

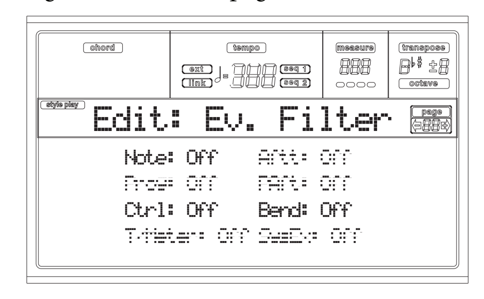
s'allume et l'écran affiche la page principale du mode Style Record.



2. Appuyez sur les boutons de la section VOLUME/VALUE A et sur les touches de fonction F1 et F2 pour sélectionner les paramètres E (Style Element) et CV (Chord Variation).
   ***Note :** Voir les informations détaillées des paramètres Style Elements et Chord Variations et de la structure du Style en général à page 56.*
3. Appuyez sur MENU et utilisez les boutons de la section VOLUME/VALUE (A-H) pour sélectionner la section Event Edit. L'écran affiche la page Event Edit (voir les informations détaillées dans "Page 4 - Event Edit" à page 67).



4. Appuyez sur START/STOP pour reproduire la Chord Variation sélectionnée. Si vous le désirez, jouez quelques accords sur le clavier pour vérifier le modèle. Appuyez sur START/STOP pour l'arrêter.
5. Appuyez sur PAGE+ pour afficher la page Event Filter et réglez le filtre à "Off" pour tous les types d'événements que vous voulez afficher (voir les informations détaillées de "Page Event Filter" à page 68).



6. Appuyez sur PAGE- pour retourner à la page Event Edit.
7. Appuyez sur le bouton VOLUME/VALUE A (Trk) pour sélectionner la piste à éditer. La fenêtre Go To Track est affichée.

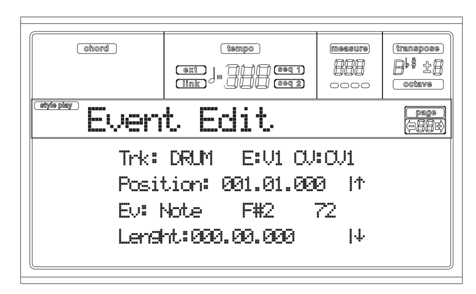


Utilisez les contrôles de la section TEMPO/VALUE pour sélectionner la piste et appuyez sur ENTER pour confirmer (ou sur EXIT pour quitter).

8. La liste des événements présents dans la piste sélectionnée (dans le Style Element et la Chord Variation sélectionnés au point 2) est affichée à l'écran. Le premier pas, ou Measure Start, est affiché. Tant qu'il contient un événement d'initialisation, ce paramètre n'est pas éditable et il est affiché en "gris clair".

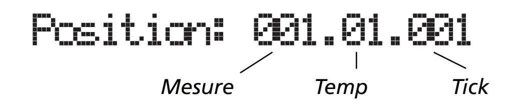
   Position: 001.01.000
   Ev: Ctrl ii ii0

9. Appuyez sur l'un des boutons H VOLUME VALUE (Défilement de la flèche vers le bas), pour passer au pas suivant. C'est généralement une note que vous pouvez éditer.



Voir les informations détaillées relativement aux types d'événements et leurs valeurs dans "Page 4 - Event Edit" à page 67.

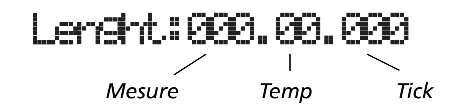
10. Utilisez les boutons de la section VOLUME/VALUE B pour sélectionner la Position de la ligne. Utilisez ces boutons ou les contrôles de la section TEMPO/VALUE pour modifier la position de l'événement.



11. Utilisez les boutons de la section VOLUME/VALUE C pour sélectionner la ligne Event. Pour modifier le type d'événement, appuyez sur les boutons de la section VOLUME/VALUE C ou sur les contrôles de TEMPO/VALUE. Appuyez sur les boutons de la section VOLUME/VALUE G et sur les touches de fonction F3 et F4 pour sélectionner respectivement la première et la deuxième valeur du paramètre. Utilisez les boutons de la section VOLUME/VALUE G ou les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier la valeur sélectionnée.



12. Si un événement de Note est sélectionné, utilisez les boutons de la section VOLUME/VALUE D pour sélectionner la longueur (Length) de la ligne et toujours les mêmes boutons, ou les contrôles de TEMPO/VALUE, pour modifier la longueur de l'événement.



• Après avoir modifié l'événement visualisé, vous pouvez passer à l'événement suivant en appuyant sur les **boutons de la section VOLUME/VALUE H** (Pour aller au suivant) ou au précédent en appuyant sur les **boutons de la section VOLUME/VALUE E/F** (Pour aller au précédent).

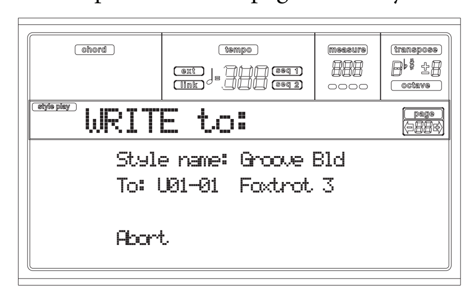
• Vous pouvez appuyer sur **SHIFT + sur les raccourcis** << **ou** >> pour aller à une mesure différente (voir "SHIFT + << ou >>" à page 68)

• Comme décrit au point 4, il suffit d'appuyer sur START/STOP et de jouer quelques accords pour reproduire le modèle des timbres après les avoir modifiés. Appuyez de nouveau sur START/STOP pour arrêter la reproduction du modèle.

13. Le bouton INSERT permet d'insérer un événement sur la Position affichée (un événement de Note avec des valeurs par défaut sera inséré). Appuyez sur DELETE pour supprimer l'événement affiché à l'écran.

14. Lorsque l'édition est terminée, vous pouvez sélectionner une autre piste (allez au point 7) ou un Style Element et une Chord Variation différents (appuyez sur EXIT pour retourner à la page principale du mode Style Record et reprendre à partir du point 2).

15. Lorsque l'édition de tout le Style est terminée, appuyez sur WRITE pour ouvrir la page Write Style.



• Utilisez les boutons A ou E de la section VOLUME/VALUE pour afficher le mode Text Editing. Appuyez sur les boutons EN HAUT et EN BAS pour déplacer le curseur et le Dial pour sélectionner un caractère.

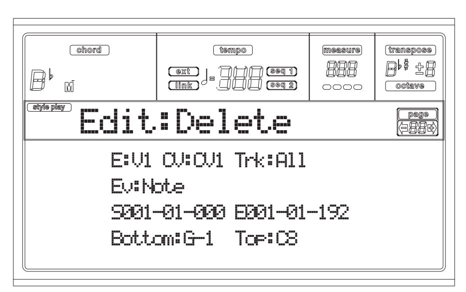
• Utilisez les boutons de la section VOLUME/VALUE B pour sélectionner l'emplacement cible. Le nom du Style déjà existant sur l'emplacement sélectionné est affiché après le numéro de Style Bank-Location.

Attention : *Si vous sélectionnez un Style existant et que vous confirmez l'écriture, le Style précédent sera supprimé et remplacé par le nouveau Style. On conseille de sauvegarder les Styles que l'on veut conserver sur disquette avant de procéder à leur remplacement.*

16. Appuyez sur ENTER pour sauvegarder le Style dans la mémoire interne ou sur l'un des boutons de la section VOLUME/VALUE D (Abort) pour effacer tous les changements effectués en mode Style Record. Lorsque le message "Are you sure? (sûr ?)" est affiché, appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur EXIT pour retourner à la page Write Style.

PAGE 6 - EDIT: DELETE

Dans cette page, vous pouvez supprimer des événements individuels ou des événements MIDI ne faisant pas partie du Style.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyer sur ENTER pour les exécuter. L'écran affiche le message "Are you sure? (Sûr ?)". Appuyer sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.

E/CV (Style Element/Chord Variation)

(Non editable) Ces paramètres de seule lecture visualisent le Style Element et la Chord Variation sélectionnés pour l'édition. Voir les paramètres "E (Style Element)" et "CV (Chord Variation)" de la page principale à page 59 relativement à la sélection des divers Style Element et Chord Variation.

Trk (Track)

Définir ce paramètre pour sélectionner une piste.

All	Toutes les piste sélectionnées. Après la suppression, la Chord Variation sélectionnée est vide.
Drum…Acc5	Piste sélectionnée.

Ev (Event)

Type d'événement MIDI à supprimer.

All	Tous les événements. La mesure, même vide, n'est pas supprimée dans Chord Variation.
Note	Toutes les notes dans la plage sélectionnée.
Dup.Note	Toutes les notes doubles. Lorsque deux notes ayant même hauteur sont présentes dans le même tick, celle dont le toucher est inférieur sera supprimée.
A.Touch	Evénements After Touch. ***Note :*** *Ce type de données est automatiquement supprimé pendant l'enregistrement.*
P.Bend	Evénements Pitch Bend.
PrChange	Evénements Program Change, les blocs Control Change #00 (Bank Select MSB) et #32 (Bank Select LSB) étant exclus. ***Note :*** *Ce type de données est automatiquement supprimé pendant l'enregistrement.*
C.Change	Tous les événements de Control Change, par exemple Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal…
CC00/32…CC127	Evénements Single Control Change. Numéros doubles (tels que 00/32) de Control Change sont des blocs MSB/LSB. ***Note :*** *Certaines données de CC sont automatiquement supprimées pendant l'enregistrement. Voir les informations détaillées relativement aux données admises dans le tableau à page 58.*

S / E (Start/End)

Ces paramètres définissent le début (S) et la fin (E) de la plage à supprimer.

Pour sélectionner une séquence de quatre mesures commençant au début du Morceau, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

Bottom / Top

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de clavier à supprimer. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum ou Percussion.

Note : *Ces paramètres sont disponibles uniquement si l'option All ou Note est sélectionnée.*

PAGE 7 - EDIT: DELETE ALL

Cette fonction vous permet de supprimer rapidement un Style Element, une Chord Variation ou tout le Style sélectionnés, en rétablissant les paramètres à leurs valeurs d'origine.



Après avoir réglé les paramètres Start et Length, appuyer sur ENTER pour les exécuter. L'écran affiche le message "Are you sure? (Sûr ?)". Appuyer sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.

Dans cette page, appuyer sur le correspondant bouton du tableau de bord pour sélectionner un Style Element (VARIATION1 … ENDING2).

Del (Delete)

Ce paramètre sélectionne tout le Style, un Style Element individuel ou une Chord Variation individuelle.

All	Tous les Style Elements, par ex. tout le Style. Lorsque Del=All et Trk=All, tout le Style est supprimé et tous les paramètres sont rétablis à leur valeur originale.
Var1…End2	Style Element individuel.
V1-CV1…E2-CV2	Chord Variation individuelle.

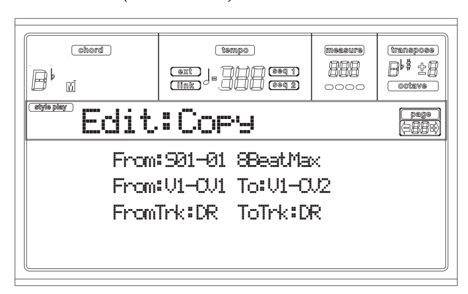
Trk (Track)

All	Toutes les pistes du Style, du Style Element ou de la Chord Variation sélectionnés.
Drum-Acc5	Une piste individuelle du Style, du Style Element ou de la Chord Variation sélectionnés.

PAGE 8 - EDIT: COPY

Dans cette page, vous pouvez copier une piste, une Chord Variation ou un Style Element dans le même Style ou depuis un Style différent. Vous pouvez copier tout un Style.

Attention : *L'opération Copy supprime toutes les données de l'emplacement cible (overwrite).*



Après avoir réglé les divers paramètres, appuyer sur ENTER pour les exécuter. L'écran affiche le message "Are you sure? (Sûr ?)". Appuyer sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.

Note : *Si l'on copie trop d'événements sur le même "tick", l'écran affiche le message "Too many events! (trop d'événements !)" et l'opération Copy ne produit aucun effet.*

Note : *Lorsque vous copiez sur une Chord Variation existante, la donnée de Program Change n'est pas copiée afin que les Programs originaux de cette Chord Variation restent inchangés.*

Dans cette page, appuyer sur le correspondant bouton du tableau de bord pour sélectionner un Style Element (VARIATION1 … ENDING2).

From Style

Le premier paramètre sélectionne le Style source de la piste duquel copier la Chord Variation ou le Style Element.

From… to Style Element/Chord Variation

Ce paramètre sélectionne la source et la cible Style Elements ou Chord Variations.

Note : *Vous ne pouvez pas copier d'une Variation à un Style Element différent (ou vice-versa) à cause de leur structure qui est différente.*

All	Tous les Style Elements, par ex. tout le Style. Vous ne pouvez pas changer la cible qui est automatiquement réglée à All.
Var1…End2	Style Element individuel.
V1-CV1…E2-CV2	Chord Variation individuelle.

From… to Track

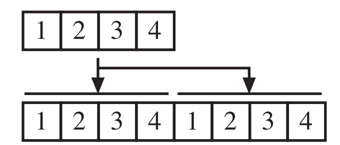
Ce paramètre sélectionne la piste source et cible à copier. Cette fonction est utile pour redoubler les parties de morceau et renforcer le modèle.

All	Toutes les pistes du Style, du Style Element ou de la Chord Variation sélectionnés.
Drum-Acc5	Une piste individuelle du Style, du Style Element ou de la Chord Variation sélectionnés.

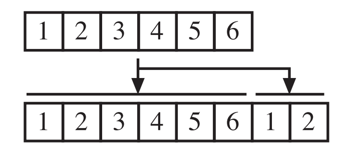
Copier une Chord Variation de longueur différente

Vous pouvez copier un Chord Element sur un autre Chord Element ayant une longueur différente. Mais rappelez-vous que :

- Si la longueur de la source est un diviseur de la longueur cible, la source Chord Variation doit être multipliée pour s'adapter à la cible. Par exemple, si la mesure est de 4 longueurs et la cible de 8, la source doit être copiée deux fois.



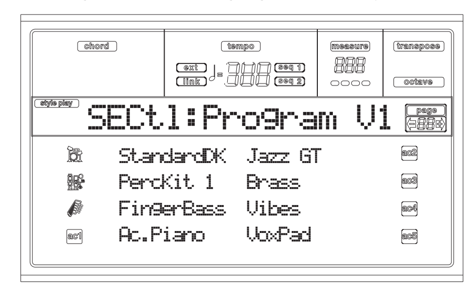
- Si la longueur source n'est pas un diviseur de la longueur cible, la source Chord Variation doit être copiée autant de fois qu'elle peut s'adapter à la cible Chord Variation. Par exemple, si la longueur de la source est de 6 mesures et la cible de 8, la source doit être copiée une fois et ensuite les deux premières mesures doivent être recopiées pour remplir les 2 mesures restantes.



***Note :** Il vaut mieux ne pas copier dans une Chord Variation dont la métrique est différente, par exemple une Chord Variation de 4/4 dans une de 3/4.*

PAGE 9 - STYLE ELEMENT CONTROLS: PROGRAMS

Dans cette page, vous affectez un Program différent à chaque piste du Style Element sélectionné. Chaque Style Element peut avoir des Programs différents ; après avoir sauvegardé le nouveau Style, n'oubliez pas de régler le paramètre "Prog" à "Original" (voir page 53) afin que le Style puisse sélectionner le Program en ignorant les réglages de la Style Performance.



Dans cette page, appuyer sur le correspondant bouton du tableau de bord pour sélectionner un Style Element (VARIATION1 … ENDING2).

Pour copier les réglages de cette page dans un autre Style Element, enfoncer le bouton SHIFT et appuyer sur le bouton du Style Element cible.

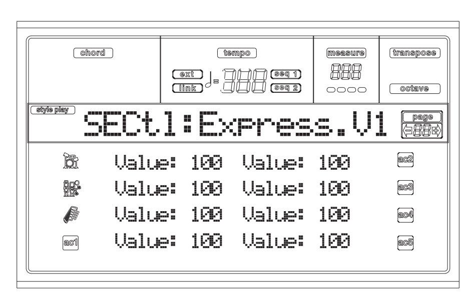
Program

Utiliser la section PROGRAM/PERFORMANCE pour affecter un Program à la piste sélectionnée.

PAGE 10 - STYLE ELEMENT CONTROLS: EXPRESSION

Dans cette page, vous pouvez modifier la valeur de l'Expression (CC#11) de chaque piste de Style. Ceci permet de réduire le niveau d'une piste à l'intérieur d'un Style Element, sans réduire le Volume général du Style.

C'est un contrôle très pratique, surtout lorsque des Programs différents sont affectés à la même piste dans différents Style Elements et que le niveau interne de ces Programs est différent.



Dans cette page, appuyer sur le correspondant bouton du tableau de bord pour sélectionner un Style Element (VARIATION1 … ENDING2).

Pour copier les réglages de cette page dans un autre Style Element, enfoncer le bouton SHIFT et appuyer sur le bouton du Style Element cible.

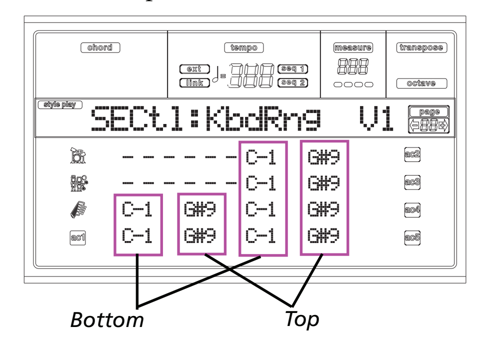
Value

Ce paramètre définit la valeur de l'Expression de la piste correspondante.

PAGE 11 - STYLE ELEMENT CONTROLS: KEYBOARD RANGE

Keyboard Range transpose automatiquement tous les modèles de notes dont la hauteur jouerait sinon trop haut ou trop bas en comparaison de l'instrument acoustique original, lorsque transposé par l'arrangeur. Le résultat est un son de loin plus naturel pour chaque instrument d'accompagnement.

Par exemple, la limite inférieure d'une guitare est E2. Si vous jouez un accord en dessous de E2, le modèle transposé peut dépasser cette limite et donc être reproduit de manière irréelle. Une limite inférieure (Bottom) réglée à E2 pour la piste guitare résout le problème.



***Note :** Keyboard Range est ignoré pendant l'enregistrement. La piste sélectionnée joue sur toute l'étendue du clavier.*

Dans cette page, appuyer sur le correspondant bouton du tableau de bord pour sélectionner un Style Element (VARIATION1 … ENDING2).

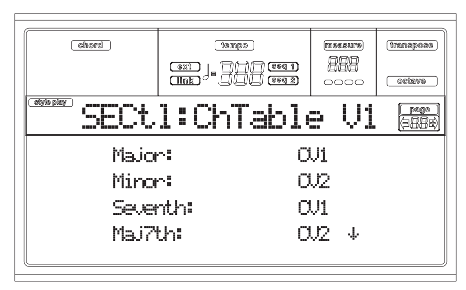
Pour copier les réglages de cette page dans un autre Style Element, enfoncer le bouton SHIFT et appuyer sur le bouton du Style Element cible.

Bottom/Top

Ces paramètres définissent la limite inférieure et supérieure de l'étendue du clavier (Keyboard Range) de la piste correspondante.

PAGE 12 - STYLE ELEMENT CONTROLS: CHORD VARIATION TABLE

C'est la page où vous affectez une Chord Variation à chaque accord reconnu. Lorsqu'un accord est reconnu, la Chord Variation affectée est automatiquement sélectionnée par l'arrangeur pour jouer la mélodie.



Dans cette page, appuyer sur le correspondant bouton du tableau de bord pour sélectionner un Style Element (VARIATION1 … ENDING2).

E-F (En haut), G-H (En bas)

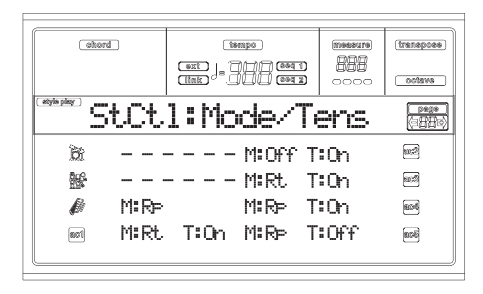
Déroulent les paramètres disponibles à l'écran.

Chords / Chord Variation

Ces paramètres affectent une Chord Variation à chaque accord coché.

PAGE 13 - STYLE CONTROLS: MODE/TENSION

Dans cette page, vous pouvez régler le mode Retrigger pour les pistes du Style et activer/couper la Tension des pistes Accompaniment.



Dans cette page, appuyer sur le correspondant bouton du tableau de bord pour sélectionner un Style Element (VARIATION1 … ENDING2).

M (Mode)

Ce réglage harmonise les notes de la piste Bass ou des pistes Acc1-5 au nouvel accord quand celui-ci est modifié.

Off	Chaque fois que vous jouez un nouvel accord, les notes en cours seront stoppées. La piste n'émet aucun son tant qu'une nouvelle note n'est pas détectée dans le modèle.
Rt	(Retrigger) Le son s'arrête et de nouvelles notes détectant l'accord reconnu seront produites.
Rp	(Repitch) Les nouvelles notes détectant un accord reconnu seront produites et elles joueront dans la bonne tonalité les notes que l'on est en train de jouer. Le son ne s'arrête jamais. C'est très pratique pour les pistes Guitar et Bass.

T (Tension)

La Tension ajoute des notes (une 9ème, 11ème et/ou 13ème) qui ont été à peine jouées par la mélodie, même si elles ne sont pas écrites dans le modèle du Style. Ce paramètre détermine si la Tension incluse dans l'accord reconnu doit ou non être ajoutée aux pistes Acc1-5.

On	La Tension est ajoutée.
Off	Aucune Tension n'est ajoutée.

11. MODE OPÉRATIONNEL SONG PLAY

En mode Song Play, vous pouvez écouter des morceaux (lus directement sur la carte) et jouer les quatre pistes clavier (Upper 1-3 et Lower) avec l'accompagnement du Morceau. En outre, vu que le Pa50SD est doté de deux séquenceurs internes, vous pouvez reproduire deux Morceaux simultanément. Ceci est particulièrement pratique pour mixer deux Morceaux pendant une exhibition sur le vif.

FORMAT DES MORCEAUX ET DES FICHIERS STANDARD MIDI

Le format original des fichiers Song du Pa50SD est le Standard MIDI File (SMF), un standard universel établi par tous les fabricants. Vous pouvez lire ces fichiers avec tous les instruments musicaux ou les ordinateurs.

Néanmoins, des différences peuvent se présenter en ce qui concerne les sons joués par chaque piste. Lorsque vous enregistrez un Morceau avec votre Pa50SD (mode Song), utilisant uniquement des Programs General MIDI, vous pouvez reproduire par la suite ce Morceau, virtuellement, sur n'importe quel autre instrument musical ou ordinateur. Si vous utilisez des Programs originaux Korg, vous ne pouvez pas reproduire ces mêmes sons sur des instruments de marque différente.

Lorsque vous lisez des SMF en mode Song Play, la lecture de fichiers, n'utilisant que des sons General MIDI, ne provoque aucun problème. Néanmoins, les sons peuvent différer si vous reproduisez un Morceau composé avec un instrument différent: en effet, même si la compatibilité à d'autres formats du Pa50SD est très vaste, des différences peuvent se présenter.

Dans ce cas, affichez le mode opérationnel Song, chargez le SMF et affectez manuellement les Programs qui ne correspondent pas, en les remplaçant par des Programs similaires présents sur le Pa50SD. Sauvegardez de nouveau le SMF et maintenant le Morceau est reproduit avec les Programs corrects.

CONTRÔLES DE TRANSPORT

Vous pouvez utiliser les contrôles de transport individuels de chacun des séquenceurs internes. Utilisez les contrôles SEQ1 pour le Séquenceur 1 et SEQ2 pour le Séquenceur 2. Voir les informations détaillées dans "CONTROLES DE SEQUENCER TRANSPORT - SEQ1 et SEQ2" à page 19).

MIDI CLOCK

En mode Song Play, le MIDI Clock est toujours généré par les séquenceurs internes, même si le paramètre Clock est réglé à External (voir "Clock" à page 135). Le Pa50SD ne transmet que le message de MIDI Clock généré par le Séquenceur 1.

PASSER D'UN SÉQUENCEUR À L'AUTRE PENDANT L'ÉDITION

Lorsque vous sélectionnez le mode Edit, vous éditez les paramètres sélectionnés du séquenceur. Affichez la page principale du mode Song Play et sélectionnez S1 (boutons A) ou S2 (boutons B) pour choisir le séquenceur que vous désirez éditer (voir "Page Principale" à page 76).

SÉLECTIONNER UN MORCEAU EN COMPOSANT SON NUMÉRO PROGRESSIF

Un numéro progressif est affecté à chaque Morceau (Song) de la carte. Vous pouvez afficher ce numéro avant le numéro du Morceau dans la page Song Select.



Lorsque la page Principale, Song Select ou Lyrics est affichée, la section STYLE fonctionne en tant que clavier numérique. Utilisez-la pour composer le numéro de 3 chiffres correspondant au Morceau que vous désirez sélectionner; le répertoire sélectionné dans la page Song devient le répertoire en cours de session.

Sélectionner un Morceau dans la page Song Select

1. Ouvrir la page Song Select.
2. Sélectionnez la carte et ouvrez le dossier contenant le morceau à sélectionner. Ce répertoire est également utilisé dans les pages Main et Lyrics.
3. Composer le numéro de 4 chiffres correspondant au Morceau désiré (par exemple, si le numéro du Morceau est "1043", composer 1, 0, 4, 3).

Song number:
000-

Dès que le quatrième chiffre a été tapé, la fenêtre se referme automatiquement et le Morceau est sélectionné.

- Si le numéro du Morceau n'est composé que de 1, 2 ou 3 chiffres, composer le numéro et ensuite appuyer sur ENTER pour confirmer (par exemple : si le numéro du Morceau est "52", composer 5, 2, ENTER).

  Note : *Si aucun Morceau ne correspond au numéro composé, l'écran affiche le message "Song not available (Morceau non disponible)". Appuyer sur un bouton quelconque pour quitter ce message.*

Sélectionner un Morceau dans la page Principale

Lorsque les cases S1 ou S2 sont sélectionnées, composez le numéro correspondant au Morceau que vous désirez sélectionner. Le répertoire en cours de session est celui sélectionné dans la page Song Select.

Sélectionner un Morceau dans la page Lyrics

Composez le numéro correspondant au Morceau que vous désirez sélectionner. Le répertoire en cours de session est celui sélectionné dans la page Song Select.

PISTES CLAVIER ET DU SÉQUENCEUR

Le Pa50SD est doté de deux séquenceurs. Chaque Morceau peut être composé au maximum de 16 pistes et donc au total 32 pistes de séquenceur.
Vous pouvez en outre jouer sur le clavier les 4 pistes clavier (Upper 1-3 et Lower). Vous pouvez éditer l'état de Volume, de Mute et la sélection de Program de ces pistes dans la page principale du mode Song Play.
Lorsque vous accédez au mode Song Play depuis le mode Style Play, les pistes clavier sont les mêmes du mode Style Play. Pour sélectionner rapidement des Programs et des Effets pour les pistes clavier, sélectionnez une Performance différente.

MASTER VOLUME ET SEQUENCER VOLUME

Lorsque le curseur MASTER VOLUME contrôle le volume général de l'instrument, vous pouvez utiliser le curseur ACC/SEQ VOLUME pour contrôler uniquement le volume des pistes du Séquenceur. Vous pouvez ainsi régler séparément le volume du Séquenceur et les pistes clavier ne sont pas affectées par ce curseur.
Utilisez le curseur BALANCE pour mixer le Séquenceur 1 et le Séquenceur 2. Le positionner au centre pour obtenir le volume maximum sur les deux séquenceurs.

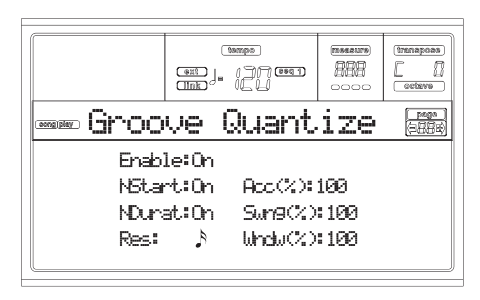
EFFETS EN MODE SONG PLAY

Le Pa50SD est doté de quatre processeurs d'effets ou DSP (Processeurs Numériques du Signal). En mode Song Play, les effets disponibles simultanément sont au nombre de deux ou quatre, en fonction du fichier Midi que vous êtes en train de lire.
Note: *Lors de la reproduction d'un Morceau exploitant les quatre effets (A-D), vous ne pouvez éditer aucun paramètre dédié aux effets. Ces paramètres sont affichés en gris clair (désactivés) à l'écran.*

- Un Morceau créé avec le Pa50SD (en mode Song ou Backing Sequence) peut utiliser tous les quatre effets (généralement, 2 réverbérations + 2 effets modulants); chaque piste peut utiliser la paire A/B ou C/D.
- Un Fichier Standard MIDI utilise uniquement 2 effets (généralement, 1 réverbération + 1 effets modulant). Les deux autres effets sont disponibles pour les pistes clavier.
- Lorsque vous utilisez les deux séquenceurs simultanément et que "S2 FX Mode" est réglé à "A/B Mode" (voir page 84), ils n'utilisent que la paire d'effets A/B, tandis que la paire C/D est réservée aux pistes clavier.
- Lorsque vous utilisez les deux séquenceurs simultanément et que "S2 FX Mode" est réglé à "C/D Mode" (voir page 84), Le Séquenceur 1 utilise la paire d'effets A/B, tandis que le Séquenceur 2 utilise la paire C/D, en la partageant avec les pistes clavier.

FENÊTRE GROOVE QUANTIZE

Vous pouvez appliquer une "quantification de mesure" en temps réel au Séquenceur 1. Ce type de quantification est une manière de modifier la position musicale pendant la reproduction en déplaçant les notes sur l'axe le plus proche d'une "grille" rythmique. Essayez cette fonction, c'est une grande source d'invention musicale.
En mode Song Play, appuyez sur G. QUANTIZE. L'écran affiche la fenêtre suivante.



Appuyez sur EXIT pour quitter cette fenêtre.

Enable

Active/désactive la quantification. Cette fonction est automatiquement désactivée lors de la mise sous tension de l'instrument ou lorsque vous sélectionnez un nouveau Morceau.

NStart (Note Start)

Active/désactive la quantification de l'événement Note On (par ex. le début de la note).

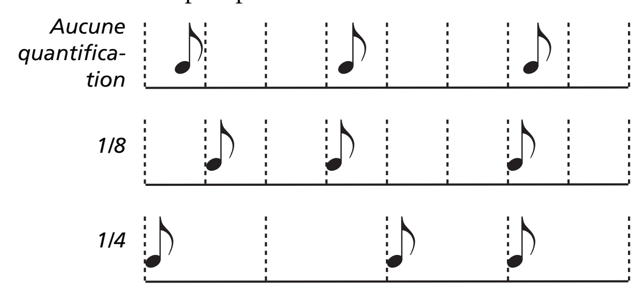
NDurat (Note Duration)

Active/désactive la quantification de l'événement Note Off (par ex. la longueur de la note).

Res (Resolution)

Résolution grossière de la grille de quantification. Ce paramètre correspond à la valeur principale de quantification, que l'on modifie à l'aide des valeurs Acc. Swing et Window.

𝅘𝅥𝅱 (1/32)…♩ (1/4)	Résolution de la grille exprimée sous forme de valeurs musicales (un "3" après la valeur correspond à une triplette). Par exemple, lorsque vous sélectionnez une noire, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/8 la plus proche. Lorsque vous sélectionnez une blanche, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/4 la plus proche.



Acc (Accuracy)

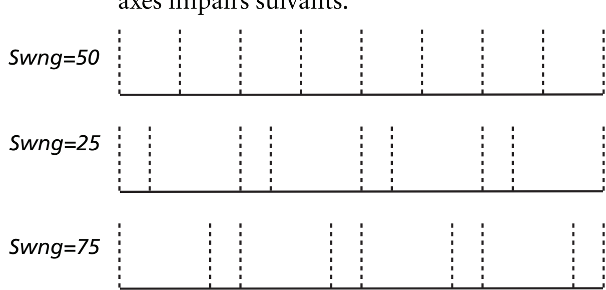
Pourcentage fin de quantification. Par exemple, si Acc=50 est que la note est de 20 tics plus loin de la grille "grossière", elle ne sera déplacée que de 10 tics.

0	Aucune quantification fine.
100	Quantification fine maximum. La note est déplacée exactement sur la position de la grille.

Swing

Asymétrie de quantification. Les axes de la grille sont déplacés sur les axes de la grille la plus proche.

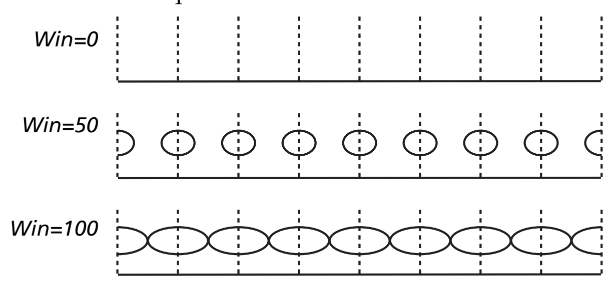
0	Les axes pairs sont totalement déplacés sur les précédents axes impairs.
50	Les axes sont parfaitement équidistants.
100	Les axes pairs sont totalement déplacés sur les axes impairs suivants.



Window

Zone d'intervention de la quantification, aux alentours des axes de la grille.

0	La fenêtre de quantification correspond à la grille et il n'y a donc pas de quantification.
100	La fenêtre de quantification s'agrandit jusqu'à la fenêtre la plus proche; tous les événements sont quantifiés.



LA FENÊTRE WRITE

Vous pouvez sauvegarder un Seq1+Seq2 Setup dans la mémoire interne de l'instrument. Il y a un Setup séparé pour chacun des séquenceurs intégrés.

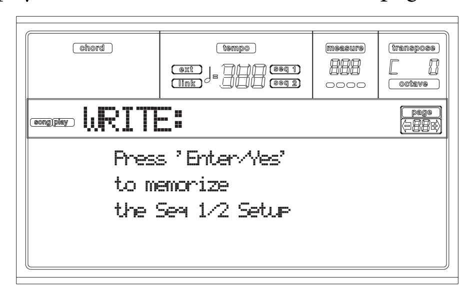
Ce Setup mémorise les réglages de Internal FX, l'état Internal/External de chaque piste et l'état Play/Mute de chaque piste. Lorsque vous sélectionnez un nouveau Morceau, le Set up qui y est sauvegardé est automatiquement rappelé et tous les paramètres sont rétablis.

- Le réglage global des paramètres de Internal FX vous permet, par exemple, d'affecter à tous les Morceaux une Réverbération pour la session en cours, sans devoir modifier d'autres Morceaux. (C'est vrai uniquement pour des morceaux non issus du Pa50SD/80).
- Le réglage global de l'état de Internal/External vous permet, par exemple, d'adresser la piste Piano à tous les Morceaux d'un expandeur dédié (il suffit de régler la piste Piano en mode External).
- L'état Play/Mute vous permet de couper toutes les pistes qui ne doivent pas jouer durant la reproduction, par exemple la piste de la mélodie. (C'est vrai uniquement pour des morceaux non issus du Pa50SD/80).

Voir les informations détaillées des réglages de Internal FX pour le mode Song Play à la "Page 3 - Mixer: FX Send A/B" ou "Page 3 - Mixer: FX Send C/D" à la page 80 et suivantes.

Pour sauvegarder Seq1+Seq2 Setup, procéder comme suit :

1. Appuyez sur WRITE. L'écran affiche la page Write.



2. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur EXIT pour quitter.
   Si vous confirmez, le Setup est sauvegardé dans Global. Vous pouvez alors sauvegarder cette configuration ("Setup") sur la carte en même temps que les données "Global".

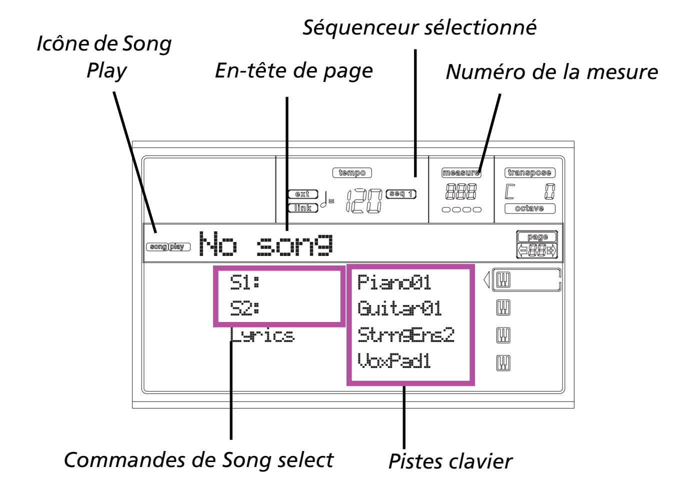
PAGE PRINCIPALE

Appuyez sur SONG PLAY pour afficher cette page depuis n'importe quel autre mode opérationnel.

***Note:** Lorsque vous passez de Style Play à Song Play, Song Setup est automatiquement sélectionné et plusieurs paramètres peuvent changer.*

Appuyez sur EXIT/NO pour afficher cette page depuis le Menu ou depuis une page d'édition Song Play.

Pour afficher les pistes du Morceau, appuyez sur TRK SELECT pour passer alternativement de la page principale (affichant les pistes clavier) aux autres pistes. A la première pression de ce bouton, ce sont les pistes 1-8 qui sont affichées (le témoin de TRK SELECT s'allume); à la deuxième pression, ce sont les pistes 9-16 (témoin de TRK SELECT clignotant); à la troisième pression, ce sont de nouveau les pistes clavier qui sont sélectionnées (le témoin de TRK SELECT s'éteint).



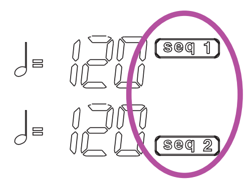
Icône de Song Play

Si allumée, cette icône indique que l'instrument est prédisposé en mode Song Play.

En-tête de page

Cette ligne affiche le séquenceur sélectionné et le Morceau affecté ("S1:Song Name" ou "S2:Song Name").

Si aucun Morceau n'est affecté au Séquenceur sélectionné, cette ligne n'affiche que le numéro du séquenceur ("S1:" ou "S2:", en fonction du séquenceur sélectionné).
Si aucun Séquenceur, ni aucun Morceau n'est sélectionné, l'écran affiche uniquement "No Song".
Appuyez sur A (S1:) ou sur B (S1:) pour afficher alternativement le Séquenceur 1 et le Séquenceur 2. Lorsque l'un des deux est sélectionné, son numéro est également affiché à la droite du Tempo du métronome.



Lorsqu'un fichier Jukebox est en reproduction, son nom est affiché dans l'en-tête de page.

Séquenceur sélectionné
Ces indicateurs affichent quel est le séquenceur sélectionné: Seq1 ou Seq2. Appuyez sur les boutons A et B de VOLUME/VALUE pour sélectionner le séquenceur.

Numéro de la mesure
Cette valeur indique le numéro de la position de la mesure du Morceau sélectionné.

A (S1:SongName)
Lors de la première pression (avec un Morceau sélectionné), cette paire de boutons sélectionne le Séquenceur 1. Lors de la deuxième pression (ou sans Morceau sélectionné), ils ouvrent la page Song Selection (voir "Page Song Select" à page 78), permettant de sélectionner un Morceau individuel ou un fichier Jukebox pour le Séquenceur 1.
Si vous sélectionnez un Morceau différent pendant la reproduction d'un Morceau sur le même Séquenceur, le nouveau Morceau commence à jouer.
Lorsque ce paramètre est sélectionné, vous pouvez sélectionner un Morceau en composant son numéro progressif (voir "Sélectionner un morceau en composant son numéro progressif" à page 74).

B (S2:SongName)
Lors de la première pression (avec un Morceau sélectionné), cette paire de boutons sélectionne le Séquenceur 2. Lors de la deuxième pression (ou sans Morceau sélectionné), ils ouvrent la page Song Selection (voir "Page Song Select" à page 78), permettant de sélectionner un Morceau individuel ou un fichier Jukebox pour le Séquenceur 2.
Si vous sélectionnez un Morceau différent pendant la reproduction d'un Morceau sur le même Séquenceur, le nouveau Morceau commence à jouer.
Lorsque ce paramètre est sélectionné, vous pouvez sélectionner un Morceau en composant son numéro progressif (voir "Sélectionner un morceau en composant son numéro progressif" à page 74).

C (Lyrics)
Ouvre la page Lyrics (voir "Page des textes (Lyrics)" à page 78). Les textes seront affichés uniquement si inclus dans le Morceau sélectionné et si compatibles avec le format standard que le Pa50SD est en mesure de reconnaître.

E (Upper 1 Program), F (Upper 2 Program), G (Upper 3 Program), H (Lower)
Nom des Programs affectés aux pistes clavier. Appuyez sur ces boutons pour sélectionner, couper/activer ou modifier le volume des pistes correspondantes.

PAGE TRACKS 1-8

Pour afficher et éditer les pistes 1-8, appuyez sur TRK SELECT dans la page principale. Le témoin de TRK SELECT s'allume.
Appuyez deux fois sur TRK SELECT pour retourner à la page principale.



A-H (Pistes 1-8 Programs)
Nom des Programs (sons) affectés aux pistes 1-8. Appuyez sur ces boutons pour sélectionner, couper/activer ou modifier le volume des pistes correspondantes.

PAGE TRACKS 9-16

Pour afficher et éditer les pistes 9-16, appuyez une fois encore sur TRK SELECT avec la page 1-8 sélectionnée ou deux fois si vous êtes dans la page principale. Le témoin de TRK SELECT commence à clignoter.
Appuyez de nouveau sur TRK SELECT pour retourner à la page principale.

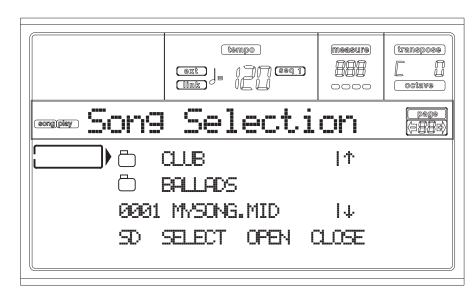


A-H (Pistes 9-16 Programs)
Nom des Programs (sons) affectés aux pistes 9-16. Appuyez sur ces boutons pour sélectionner, couper/activer ou modifier le volume des pistes correspondantes.

PAGE SONG SELECT

Cette page est affichée lorsque vous appuyez sur les boutons A (S1:) ou B (S2:) dans la page principale. Vous affichez cette page également en appuyant sur PAGE +.

Appuyez sur EXIT (ou sur PAGE-) pour retourner à la page principale du mode opérationnel Song Play, sans sélectionner un Morceau.



Dans cette page, vous sélectionnez un Morceau pour le Séquenceur sélectionné ou un fichier Jukebox pour le Séquenceur 1.

***Note :** Il y a un répertoire de travail séparé pour chacun des séquenceurs intégrés.*

A-C (Fichier, Répertoire)

Positionnez sur la première ligne de l'écran le fichier ou le répertoire avec extension ".MID", ".KAR" ou ".JBX" que vous désirez sélectionner. Pour sélectionner un fichier, appuyer sur F2 (Select). Pour ouvrir un répertoire, appuyez sur F3 (Open).

Le symbole " " identifie un répertoire.

E-F (En haut)

Déroule la liste vers le haut. Enfoncez SHIFT et appuyez sur l'un de ces boutons pour aller à la section alphabétique précédente.

G-H (En bas)

Déroule la liste vers le bas. Enfoncez SHIFT et appuyez sur l'un de ces boutons pour aller à la section alphabétique suivante.

F1 (SD)

Appuyez sur ce bouton après avoir inséré une carte dans le lecteur. La nouvelle carte est alors scannée et la liste de fichiers affichée à l'écran est mise à jour.

F2 (Select)

Sélectionne le paramètre positionné sur la première ligne de l'écran (fichier Song ou Jukebox). Si un Morceau est en reproduction, il l'arrête et lance le nouveau Morceau sélectionné. C'est de nouveau la page principale qui est affichée.

F3 (Open)

Ouvre le répertoire sélectionné (fichiers dont le nom commence par le symbole " ").

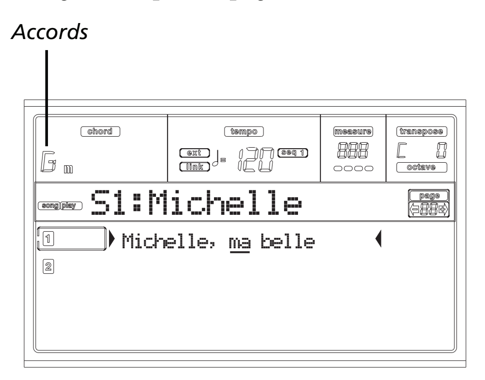
F4 (Close)

Ferme le répertoire en cours, en retournant au répertoire principal ("supérieur").

PAGE DES TEXTES (LYRICS)

Cette page affiche les textes et les abréviations des accords inclus dans le fichier Midi (s'il y en a).

Pour afficher cette page, appuyez sur la commande Lyrics ou deux fois sur PAGE+, dans la page principale du mode Song Play (voir "Page Principale" à page 76).



Appuyez sur EXIT pour quitter cet affichage et retourner à la page principale du mode Song Play.

Lorsque le Morceau est en reproduction, le texte défile à l'écran et les abréviations d'accords (s'il y en a) sont affichées dans la zone des accords de l'écran. Les textes sont soulignés sur la position en cours de session:

Michelle, ma belle

A (1)

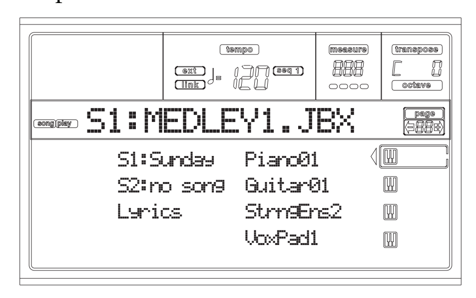
Appuyez sur cette paire de boutons pour afficher les Textes et les Accords du Séquenceur 1.

B (2)

Appuyez sur cette paire de boutons pour afficher les Textes et les Accords du Séquenceur 2.

REPRODUIRE UN FICHIER JUKEBOX

Par le biais du Séquenceur 1, vous pouvez sélectionner un fichier Jukebox (c'est-à-dire un fichier ayant extension ".JBX") au lieu d'un Morceau individuel. Cette fonction vous permet donc de reproduire une liste de Morceaux, sans effectuer de multiples sélections.



Note: Les fichiers Jukebox peuvent être affectés uniquement au Séquenceur 1.

Note: *Pour créer un fichier Jukebox, voir la page Jukebox (à page 83).*

Attention: *Si vous supprimez un Morceau inclut dans la liste Jukebox en cours de reproduction, le séquenceur s'arrête et le message "No Song (Aucun Morceau)" est affiché à l'écran. Pour relancer la reproduction, appuyez sur SHIFT+>> (Seq1) pour passer au Morceau suivant et appuyez de nouveau sur PLAY/STOP.*

Contrôles de transport

Lorsque vous sélectionnez un fichier Jukebox, les contrôles de transport du Séquenceur 1 fonctionnent de manière légèrement différente lorsque vous reproduisez un Morceau individuel.

<< et >> — Appuyés individuellement, ces boutons fonctionnent en tant que commandes Tourne en arrière et Avance rapidement.

SHIFT Maintenez enfoncé le bouton SHIFT et appuyez sur ces boutons pour dérouler le Song précédent ou successif dans la liste Jukebox.

PAUSE — Arrête le Morceau sur la position en cours. Appuyez de nouveau sur PAUSE ou sur PLAY/STOP pour relancer la reproduction.

PLAY/STOP — Lance ou arrête le Morceau. Lorsque vous arrêtez le Morceau en appuyant sur ce bouton, le séquenceur se rétablit sur la première mesure du Morceau.

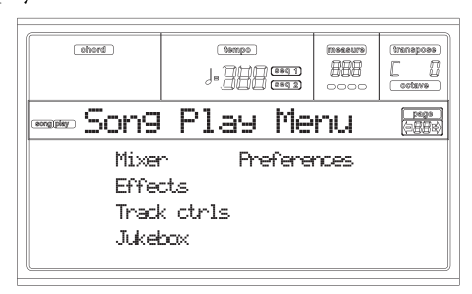
Si la page Jukebox est affichée, vous pouvez lancer le Morceau affiché sur la première ligne de l'écran. Voir "Page 9 - Jukebox" à page 83.

MENU

Appuyez sur MENU dans n'importe quelle page pour afficher le menu d'édition Song Play. Ce menu permet d'afficher les diverses sections d'édition de Song Play.

Lorsque le menu est affiché, sélectionnez une section en appuyant sur les boutons de la section VOLUME/VALUE, ou appuyez sur PAGE+ pour sélectionner une page ou appuyez sur EXIT pour quitter le menu.

Pour retourner à la page Song Play à partir d'une page d'édition, appuyez sur EXIT.



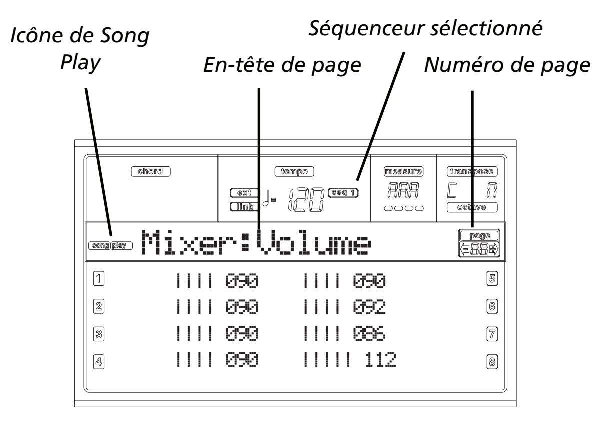
Chaque paramètre de ce menu correspond à une section d'édition. Chaque section d'édition présente à son tour plusieurs pages.

STRUCTURE DES PAGES D'ÉDITION

Sélectionnez une section d'édition dans le Menu et/ou appuyez sur les boutons PAGE pour afficher la page désirée.

Appuyez sur EXIT pour retourner à la page principale du mode Song Play.

Toutes les pages d'édition présentent la même structure.

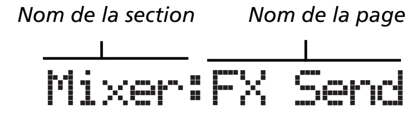


Icône de Song Play

Si allumée, cette icône indique que l'instrument est prédisposé en mode Song Play.

En-tête de page

L'en-tête affiche le nom de la page d'édition sélectionnée. Normalement, l'en-tête est formé de deux mots: le premier identifiant le nom de la section (par ex. "Mixer:FX Send" est une page de la section "Mixer") et le second identifiant le au nom de la page (par ex. "FX Send").



Séquenceur sélectionné

Ces indicateurs signalent le séquenceur sélectionné: Seq1 ou Seq2. Affichez la page Principale et appuyez sur les boutons A et B de VOLUME/VALUE pour sélectionner le séquenceur.

Page

Cette zone affiche le numéro de page en cours.

A-H

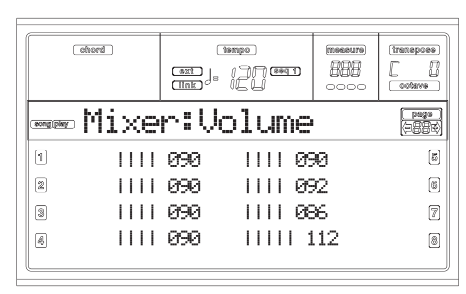
Chaque paire de boutons de la section VOLUME/VALUE sélectionne une piste différente, un paramètre de commande, en fonction de la page d'édition.

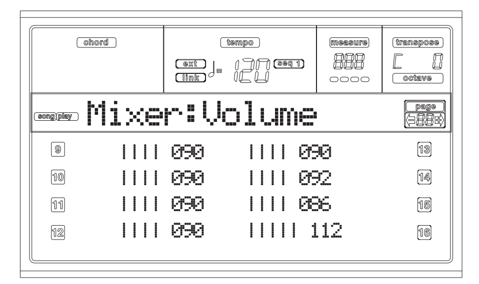
PAGE 1 - MIXER: VOLUME

Dans cette page vous réglez le volume de chacune des 16 pistes du séquenceur. Appuyez sur la relative paire de boutons de la section VOLUME/VALUE pour couper/activer la piste correspondante.

Une piste coupée reste désactivée tant qu'un autre Morceau n'est pas sélectionné.

Appuyez sur TRK SELECT pour afficher alternativement les pistes des Morceaux 1-8 et celles des Morceaux 9-16.





PAGE 2 - MIXER: PAN

Dans cette page vous réglez la position panoramique de chaque piste du Song.

Appuyez sur TRK SELECT pour afficher alternativement les pistes des Morceaux 1-8 et celles des Morceaux 9-16.

Pan

-64	Tout à gauche.
+00	Au centre.
+63	Tout à droite.
Off	Le signal direct (non soumis aux effets) n'est pas adressé aux sorties; la piste ne reproduit que le signal FX.

PAGE 3 - MIXER: FX SEND A/B

Dans cette page, vous réglez le niveau du signal direct (non soumis aux effets) des pistes adressé à la paire de processeurs Internal FX A et B (généralement affectés au Séquenceur 1).

Appuyez sur TRK SELECT pour afficher alternativement les pistes des Morceaux 1-8 et celles des Morceaux 9-16.

***Note**: Lorsque vous reproduisez un Morceau exploitant les quatre effets (A-D), vous ne pouvez éditer aucun des paramètres des effets. Ces paramètres sont affichés en gris clair (c'est à dire qu'ils ne peuvent pas être activés).*

***Note**: Lorsque vous arrêtez le Morceau ou que vous en sélectionnez un autre, les effets d'usine sont de nouveau sélectionnés. Néanmoins, vous pouvez arrêter le Morceau, modifier les effets et relancer le Morceau. Pour modifier les effets de manière permanente, il faut éditer le Morceau en mode Song.*

Procédez comme suit:

1. Appuyez sur les boutons VOLUME/VALUE (A-H) pour sélectionner une piste.
2. Appuyez sur les boutons F1-F4 pour sélectionner un paramètre pour la piste sélectionnée.
3. Appuyez sur les boutons TEMPO/VALUE pour modifier la valeur du paramètre.

Paramètres

000	Aucun effet. Uniquement le signal direct (non soumis aux effets) est adressé aux sorties.
127	Effet aux 100%. Le signal direct (non soumis aux effets) et les signaux soumis aux effets sont adressés aux sorties avec le même niveau.

PAGE 3 - MIXER: FX SEND C/D

Dans cette page, vous réglez le niveau du signal direct (non soumis aux effets) des pistes adressé à la paire de processeurs Internal FX C et D.

***Note:** Cette page est affichée uniquement lors de l'édition du Séquenceur 2 et si le paramètre "S2 FX Mode" est réglé à "CD Mode" (voir page 84).*

Procédez comme suit:

1. Appuyez sur les boutons VOLUME/VALUE (A-H) pour sélectionner une piste.
2. Appuyez sur les boutons F1-F4 pour sélectionner un paramètre pour la piste sélectionnée.
3. Appuyez sur les boutons TEMPO/VALUE pour modifier la valeur du paramètre.

Paramètres

000	Aucun effet. Uniquement le signal direct (non soumis aux effets) est adressé aux sorties.
127	Effet aux 100%. Le signal direct (non soumis aux effets) et les signaux soumis aux effets sont adressés aux sorties avec le même niveau.

PAGE 4 - FX: A/B SELECT

Dans cette page, vous sélectionnez les effets A et B. Généralement l'effet A correspond à un effet de réverbération, tandis que l'effet B à un effet modulant.

Les effets A et B sont généralement utilisés par le Séquenceur 1. Néanmoins, vous pouvez créer des Morceaux en utilisant les quatre effets disponibles en mode Song. En fonction de l'état du paramètre "S2 FX Mode", le Séquenceur 2 peut également utiliser la paire d'effets A/B (voir page 84).



Note: *Lors de la reproduction d'un Morceau utilisant les quatre effets (A-D), vous ne pouvez éditer aucun des paramètres dédiés à ces effets. Ces paramètres sont affichés en gris (désactivés) à l'écran.*

Note: *Lorsque vous arrêtez le Morceau, ou vous en sélectionnez un différent, les effets d'usine sont de nouveau sélectionnés. Néanmoins, vous pouvez arrêter le Morceau, modifier les effets et relancer le Morceau. Sauvegardez le Morceau pour conserver de manière permanente les effets.*

A, B

Effets affectés aux processeurs d'effets A et B. Normalement, A correspond à l'effet de réverbération et B à l'effet modulant (chorus, flanger, delay…). Voir la liste des effets disponibles dans "Effets" à page 183.

ModTrk (Piste Modulante)

Piste source pour les messages modulants MIDI. Vous pouvez moduler un paramètre d'effet par le biais d'un message MIDI, généré par un contrôleur physique.

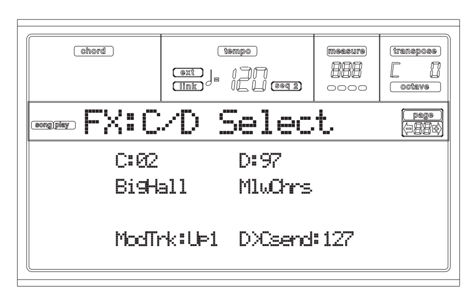
B>Asend (B>A Send)

Quantité d'effet B renvoyée à l'entrée de l'effet A.

PAGE 4 - FX: C/D SELECT

Dans cette page, vous sélectionnez les effets C et D. Généralement l'effet C correspond à un effet de réverbération, tandis que l'effet D à un effet modulant.

Les effets C et D sont généralement utilisés par le Séquenceur 2 et les pistes clavier. Néanmoins, vous pouvez créer des Morceaux en utilisant les quatre effets disponibles en mode Song. En fonction de l'état du paramètre "S2 FX Mode", le Séquenceur 2 peut également utiliser la paire d'effets A/B (voir page 84).



Note: *Lors de la reproduction d'un Morceau utilisant les quatre effets (A-D), vous ne pouvez éditer aucun des paramètres dédiés à ces effets. Ces paramètres sont affichés en gris (désactivés) à l'écran.*

Note: *Lorsque vous arrêtez le Morceau, ou vous en sélectionnez un différent, les effets d'usine sont de nouveau sélectionnés. Néanmoins, vous pouvez arrêter le Morceau, modifier les effets et relancer le Morceau. Sauvegardez le Morceau pour conserver de manière permanente les effets.*

C, D

Effets affectés aux processeurs d'effets C et D. Normalement, C correspond à l'effet de réverbération et D à l'effet modulant (chorus, flanger, delay…). Voir la liste des effets disponibles dans "Effets" à page 183.

ModTrk (Piste Modulante)

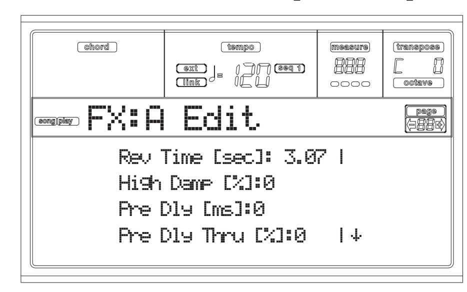
Piste source pour les messages modulants MIDI. Vous pouvez moduler un paramètre d'effet par le biais d'un message MIDI généré par un contrôleur physique.

D>Csend (D>C Send)

Quantité d'effet D renvoyée à l'entrée de l'effet C.

PAGE 5 - FX: A EDITING

Cette page affiche les paramètres d'édition de l'effet A (généralement, un effet de réverbération pour le Séquenceur 1).



Appuyez sur la paire de boutons E-F et G-H de VOLUME/VALUE pour dérouler la liste des paramètres.

Appuyez sur les paires de boutons A-D de VOLUMME/VALUE pour sélectionner et éditer un paramètre.

Appuyez sur les boutons TEMPO/VALUE pour éditer le paramètre sélectionné.

Note: *Lors de la reproduction d'un Morceau utilisant les quatre effets (A-D), vous ne pouvez éditer aucun des paramètres dédiés à ces effets. Ces paramètres sont affichés en gris (désactivés) à l'écran.*

Note: *Lorsque vous arrêtez le Morceau, ou vous en sélectionnez un différent, les effets d'usine sont de nouveau sélectionnés. Néanmoins, vous pouvez arrêter le Morceau, modifier les effets et relancer le Morceau. Sauvegardez le Morceau pour conserver de manière permanent les effets.*

Paramètres

Voir la liste des paramètres disponibles pour chaque effet dans "Effets" à page 183.

PAGE 6 - FX: B EDITING

Cette page affiche les paramètres d'édition de l'effet B (généralement un effet modulant pour le Séquenceur 1). Voir les informations détaillées dans le paragraphe précédent "Page 5 - FX: A Editing".

PAGE 5 - FX: C EDITING

Cette page affiche les paramètres d'édition de l'effet C. Cette page est disponible uniquement si le paramètre “S2 FX Mode” est réglé à C/D (voir “S2 FX Mode” à page 84). Voir les informations détaillées dans le paragraphe précédent “Page 5 - FX: A Editing”.

Note: *Les effets C et D sont également utilisés par les pistes clavier.*

PAGE 6 - FX: D EDITING

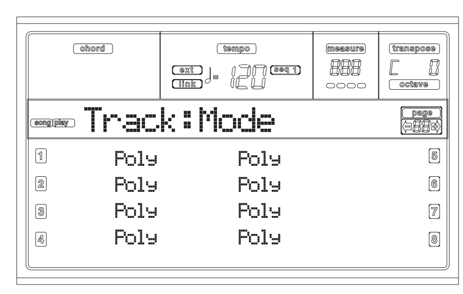
Cette page affiche les paramètres d'édition de l'effet D. Cette page est disponible uniquement si le paramètre “S2 FX Mode” est réglé à C/D (voir “S2 FX Mode” à page 84). Voir les informations détaillées dans le paragraphe précédent “Page 5 - FX: A Editing”.

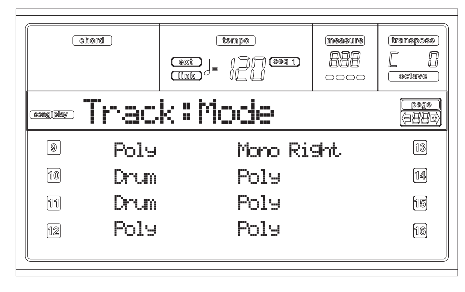
Note: *Les effets C et D sont également utilisés par les pistes clavier.*

PAGE 7 - TRACK: MODE

Dans cette page, vous réglez le mode polyphonique de chaque piste.

Appuyez sur TRK SELECT pour afficher alternativement les pistes des Morceaux 1-8 et celles des Morceaux 9-16.





Paramètres

Drum — C'est une piste Drum/Percussion Vous ne pouvez affecter ni une fonction Master Transpose, ni octave Transpose à ces pistes.

Poly — Ce type de pistes est polyphonique, vous pouvez, par exemple, jouer plus d'une note simultanément.

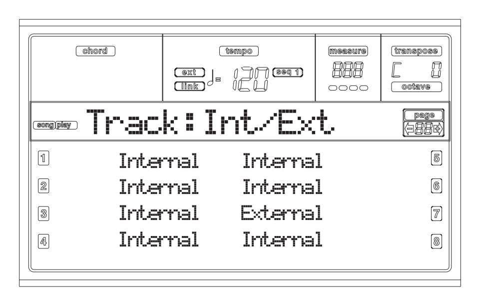
Mono — Ce type de pistes est monophonique, c'est à dire que chaque nouvelle note interrompt la précédente.

Mono Right — C'est une piste mono mais dont la priorité est affectée à la note la plus aiguë jouée.

PAGE 8 - TRACK: INTERNAL/EXTERNAL

Dans cette page, vous réglez l'état Internal ou External de chaque piste. Très pratique pour piloter un expandeur externe par le biais d'une piste Song.

Appuyez sur TRK SELECT pour afficher alternativement les pistes des Morceaux 1-8 et celles des Morceaux 9-16.





Paramètres

Internal — La piste joue les sons générés par le dispositif de sons interne. Elle ne reproduit pas un instrument externe connecté à la borne MIDI OUT.

External — La piste reproduit un instrument externe connecté à la borne MIDI OUT. Elle ne reproduit pas les sons internes, ceux qui sauvegardent la polyphonie.

Lorsqu'une piste est réglée sur “External”, les données de Control Change et Program Change transmises sont affichées à la place du nom du Program affecté à la piste. Dans l'exemple suivant, **CC#0** correspond au Control Change 0 (Bank Select MSB), **CC#32** correspond au Control Change 32 (Bank Select LSB), **PC** correspond à Program Change..

121- 3- 0

CC#0 *CC#32* *PC*

Both — La piste reproduit tant les sons internes que ceux d'un instrument externe connecté à la borne MIDI OUT.

PAGE 9 - JUKEBOX

La fonction Jukebox permet de reproduire une liste de Morceaux (127 max), en appuyant simplement sur un bouton. Vous pouvez reproduire un fichier Jukebox en le sélectionnant dans la page Song Select (voir “Reproduire un fichier Jukebox” à page 79), exactement comme tout autre Morceau.



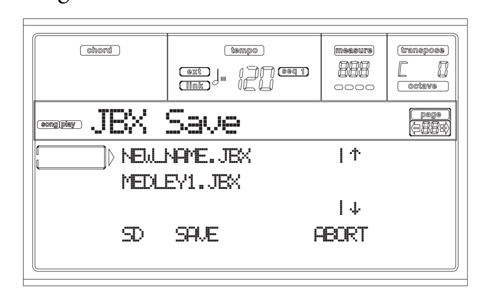
Dans cette page, vous composez, éditez et sauvegardez le fichier Jukebox. Si un fichier Jukebox est sélectionné dans un Séquenceur, cette page sera affichée avec le nom du fichier prêt à l’édition, sinon elle sera affichée avec un nom vide “NEW_NAME.JBX”.

Pour créer un nouveau fichier, même si un fichier Jukebox est déjà sélectionné, appuyez sur SHIFT+ F4 (Del) et confirmez avec ENTER (voir le paragraphe successif “F4 (Del)”).

Lorsque vous appuyez sur PLAY/STOP dans cette page, la reproduction de Jukebox commence à partir du premier Song sélectionné (par ex., le Song affiché sur la première ligne de l’écran).

F1 (Save)

Appuyez sur ce bouton pour sauvegarder le fichier Jukebox sur la carte. La page “Jukebox Save” apparaît, ce qui vous permet de sauvegarder votre fichier sur carte.



Note: *Le fichier “.JBX” peut être sauvegardé uniquement dans le même répertoire de la liste de Songs.*

Vous pouvez soit créer un nouveau fichier, soit remplacez un fichier existant.

1. Positionnez sur la première ligne de l’écran le fichier “.JBX” que vous désirez sauvegarder dans votre liste. Sélectionnez un fichier existant si vous désirez le **remplacer**. Sélectionnez le paramètre “NEW_NAME.JBX” pour **créer** un nouveau fichier.

   Appuyez sur les boutons E-F (En haut) et G-H (En bas) VOLUME/VALUE ou sur les contrôles de TEMPO/VALUE pour dérouler la liste.
2. Si vous créez un nouveau fichier, lorsque le paramètre “NEW_NAME.JBX” est affiché sur la première ligne de l’écran, appuyez sur les boutons A de la section VOLUME/VALUE. Maintenant, affectez un nom au paramètre sélectionné:



3. Déplacez le curseur à l’aide des boutons En bas/- et En haut/+. Sélectionnez un caractère à l’aide du DIAL. Insérez un caractère sur la position du curseur en appuyant sur INSERT. Supprimez un caractère sur la position du curseur en appuyant sur DELETE.
4. Lorsque l’écriture du nom est terminée, appuyez sur F2 (Save) pour confirmer. Le message “Are you sure? (Sûr?)” est affiché à l’écran. Appuyez sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.

F2 (Add)

Ajoute des Morceaux à la fin de la liste. La liste peut contenir au maximum 127 Morceaux.

Note: *Une liste Jukebox ne peut contenir que des Morceaux stockés dans le même répertoire.*

F3 (Ins)

Insère un Morceau sur la position du curseur (par ex., sur la première ligne de l’écran). Tous les Morceaux successifs seront déplacés d’une position. La liste peut contenir au maximum 127 Morceaux.

Note: *Une liste Jukebox ne peut contenir que des Morceaux stockés dans le même répertoire.*

F4 (Del)

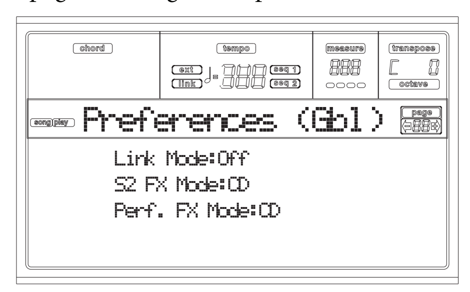
Cette commande supprime le Morceau affiché sur la première ligne de l’écran.

SHIFT Appuyez sur ce bouton tout en maintenant SHIFT enfoncé, toute la liste Jukebox sera supprimée. (Le message “Are you sure? (Sûr?)” est affiché à l’écran; appuyez sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter).

Le nom du fichier Jukebox se modifie en “NEW_NAME.JBX”.

PAGE 10 - PREFERENCES

Dans cette page, vous réglez des paramètres divers.



Appuyez sur les paires de boutons A-D de VOLUME/VALUE pour sélectionner un paramètre.

Note: *Ces réglages sont sauvegardés dans le fichier Global. Pour les mémoriser, appuyez sur le bouton WRITE pour sauvegarder Global dans la mémoire (voir “La fenêtre Write” à page 133).*

Note: *Les deux séquenceurs peuvent êtres lancés simultanément. Pour ce faire, maintenez enfoncé SHIFT et appuyez sur l’un des contrôles de PLAY/STOP.*

Link Mode ▸GBL

Les deux séquenceurs internes peuvent travailler avec un Tempo différent (Off) ou utiliser le même Tempo (modes Link).

Off — Le Tempo des séquenceurs n’est pas lié. Chaque séquenceur joue son propre Tempo.

Link Measure — Le Tempo des deux séquenceurs est lié. Les données de Tempo écrites dans le Morceau

sont ignorées. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour régler le Tempo.

Lancez l'un des séquenceurs en appuyant sur son contrôle de PLAY/STOP. Ensuite lancez le deuxième séquenceur en appuyant sur l'autre contrôle de PLAY/STOP; le deuxième séquenceur commence sur la mesure successive.

Link Beat — Le Tempo des deux séquenceurs est lié. Les données de Tempo écrites dans le Morceau sont ignorées. Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour régler le Tempo.

Lancez l'un des séquenceurs en appuyant sur son contrôle de PLAY/STOP. Ensuite lancez le deuxième séquenceur en appuyant sur l'autre contrôle de PLAY/STOP; le deuxième séquenceur commence sur le battement successif (noire ou blanche, en fonction de la Time Signature du Morceau).

S2 FX Mode ▸GBL

Ce paramètre sélectionne le mode des effets du Séquenceur 2. Lorsque vous chargez un Morceau à 4 effets, tous les quatre effets sont utilisés, indépendamment de ce réglage.

AB — La paire d'effets A et B est utilisée. Le Séquenceur 2 partage ses effets avec le Séquenceur 1.

CD — La paire d'effets C et D est utilisée.

Note: Lorsque ce paramètre est réglé à CD, le Séquenceur 2 partage ses effets avec les pistes clavier; par conséquent ces effets se modifient si vous sélectionnez un Morceau pour le Séquenceur 2 ou une Performance (même si le paramètre "Performance FX Mode" est réglé à Off – voir successivement).

Performance FX Mode ▸GBL

Ce paramètre sélectionne le mode des effets de la Performance.

Off — Lors de la sélection d'une Performance, aucun effet n'est sélectionné.

CD — La Performance sélectionne la paire d'effets C et D.

Note: Lorsque ces deux paramètres et le paramètre "S2 FX Mode" sont réglés à CD, le Séquenceur 2 partage ses effets avec les pistes clavier; par conséquent ces effets se modifient si vous sélectionnez un Morceau pour le Séquenceur 2 ou une Performance.

SAUVEGARDER UNE LISTE DE MORCEAUX

Comment sauvegarder une liste de Morceaux stockée dans un répertoire

1. Appuyer sur SONG PLAY pour sélectionner le mode opérationnel Song Play.
2. Appuyer sur l'un des boutons A de la section (S1:) VOLUME/VALUE pour sélectionner la page Load Song.
3. Utilisez les boutons F3 (Open) et F4 (Close) pour naviguer parmi les dossiers de la carte.
4. Déplacer le répertoire désiré sur la première ligne de l'écran. Utiliser les contrôles de la section ou les boutons E-F (En haut) et G-H (En bas) de VOLUME/VALUE.
5. Lorsque le répertoire est sélectionné, appuyer sur SHIFT + F2.
6. Une fenêtre de dialogue apparaît vous invitant à insérer une nouvelle carte dans le lecteur. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération ou sur EXIT pour l'annuler.

Note : *Le fichier de texte ne contiendra qu'une liste de fichiers "*.mid", "*.kar" et "*.jbx" (par ex., les fichiers auxquels vous pouvez affecter un numéro progressif – voir "Sélectionner un morceau en composant son numéro progressif" à page 74). Les répertoires et les fichiers différents ne seront pas inclus.*

Lors de la sauvegarde, le fichier texte est nommé d'après le dossier sélectionné. Un dossier "Dummy", par exemple, génère un fichier "Dummy.txt". Si un fichier portant le même nom existe déjà sur la carte, il est remplacé par le nouveau sans demande de confirmation. Un fichier contenant la liste des fichiers reconnus du niveau principal de la carte génère un fichier "Root.txt".

La liste inclut le numéro progressif affecté à chaque Morceau, les noms de fichier sous format MS-DOS (8.3), le nombre total de fichiers de la liste (8.3).

Pour afficher et imprimer correctement la liste, utiliser (si l'affichage ou l'impression sont incorrects) des caractères différents en les sélectionnant dans votre traitement de texte.

Attention : *Lorsque la liste contient plus de 9999 fichiers, vous ne pouvez pas sélectionner à l'aide du pavé numérique les Morceaux non contenus dans la plage 001-9999.*

Comment sauvegarder une liste de Morceaux stockée dans un fichier Jukebox

1. Appuyer sur SONG PLAY pour sélectionner le mode opérationnel Song Play.
2. Pour sélectionner un fichier Jukebox existant, appuyer sur l'un des boutons A (S1:) VOLUME/VALUE pour sélectionner la page Load Song.
   Si vous créez un nouveau fichier Jukebox, appuyez sur MENU et sélectionnez la page Jukebox ; allez directement au point 7.
3. Utilisez les boutons F3 (Open) et F4 (Close) pour naviguer parmi les dossiers de la carte.
4. Positionner le répertoire désiré sur la première ligne de l'écran. Pour ce faire, utiliser les contrôles de TEMPO/VALUE ou les boutons E-F (En haut) et G-H (En bas) de la section VOLUME/VALUE.
5. Lorsque le fichier Jukebox désiré est ainsi positionné, appuyer sur F2 (Select) pour le sélectionner.

6. Lorsque le fichier Jukebox est sélectionné, appuyer sur MENU et sélectionner la page Jukebox.
7. Dans la page Jukebox, appuyer sur SHIFT + F2 pour sauvegarder la liste.
8. Une fenêtre de dialogue apparaît vous invitant à insérer une nouvelle carte dans le lecteur. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération ou sur EXIT pour l'annuler.

Note : *Lors de la sauvegarde, un nom sera donné au fichier de texte après le répertoire dont il contient la liste. Par exemple, si le répertoire est dénommé "Dummy.jbx", un fichier "Dummy.txt" sera successivement créé. Un nouveau fichier Jukebox auquel aucun nom n'est affecté sera créé sous forme de fichier "New_name.txt".*
Si un fichier portant le même nom existe déjà sur la carte, il est remplacé par le nouveau sans demande de confirmation.
La liste inclut le numéro progressif affecté à chaque Morceau, les noms de fichier sous format MS-DOS (8.3), le nombre total de fichiers de la liste (8.3).
Pour afficher et imprimer correctement la liste, utiliser (si l'affichage ou l'impression sont incorrects) des caractères différents en les sélectionnant dans votre traitement de texte.

12. MODE OPÉRATIONNEL BACKING SEQUENCE

Avec le mode Backing Sequence, vous pouvez enregistrer sur le vif avec les Styles. Le tableau de commande fonctionne principalement comme en mode Style Play, avec la différence que vous enregistrez ce que vous jouez. Le résultat, après l'enregistrement, est un nouveau Morceau formé de pistes clavier et de pistes de Styles.

CONTRÔLES DE TRANSPORT

En mode Backing Sequence, utilisez les contrôles de transport SEQ1 (PLAY/STOP, PAUSE…). Voir les informations détaillées dans "CONTROLES DE SEQUENCER TRANSPORT - SEQ1 et SEQ2" à la page 19).

LES MODES BACKING SEQUENCE, SONG ET SONG PLAY

Les modes Backing Sequence et Song sont liés: il faut ouvrir le mode Backing Sequence pour enregistrer un Morceau (Song) et ensuite ouvrir le mode Song pour l'éditer.

Du fait que ces modes utilisent le même séquenceur et la même zone de mémoire, lorsque vous enregistrez un nouveau Morceau en mode Backing Sequence, ceci provoque l'effacement de Morceaux chargés en mode Song.

Note: *Le Morceau est temporairement stocké dans la mémoire RAM et il faut donc le sauvegarder avant de mettre l'instrument hors tension.*

Attention: *Lorsque vous passez en mode Song Play, le Morceau est effacé du fait que les modes Backing Sequence, Song et Song Play partagent le même séquenceur (Séquenceur 1). Le message "Erase Song? (supprimer le Morceau?)" est affiché à l'écran. Appuyez sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour ne pas quitter le mode Backing Sequence et donc éviter de perdre le Morceau.*

COMMENT REPRODUIRE UN MORCEAU

Vous pouvez charger un Fichier Standard MIDI et le reproduire en mode Backing Sequence.

Note: *Le clavier n'émet aucun son si la page principale est affichée (Backing Sequence Play).*

1. Affichez le mode Backing Sequence. L'écran affiche la page Backing Sequence Playback (voir page 88).



2. Appuyez sur l'un des boutons B (Charger un Morceau) de la section VOLUME/VALUE pour charger un Morceau (voir "Page Load Song" à la page 88). Vous pouvez charger tous les Fichiers Standard Midi (fichiers ayant extensions ".MID" ou ".KAR").
3. Appuyez sur PLAY/STOP pour lancer la reproduction.
4. Appuyez de nouveau sur PLAY/STOP pour arrêter la reproduction. La reproduction s'arrête automatiquement à la fin du Morceau.

MODE D'ENREGISTREMENT REALTIME

En mode Backing Sequence, vous pouvez enregistrer un nouveau morceau en mode Realtime (c'est à dire que vous enregistrez exactement ce que vous jouez). Les pistes clavier (Realtime) correspondent aux pistes Song 1-4, les Pads correspondent aux pistes Song 5-8, tandis que les pistes de Style correspondent aux pistes Song tracks 9-16.

1. Affichez le mode Backing Sequence.
2. Appuyez sur RECORD. Maintenant, vous pouvez sélectionner le mode d'enregistrement Realtime Recording ou Chord/Acc Step Mode.



3. Appuyez sur l'un des boutons de la section A VOLUME/VALUE pour sélectionner le mode d'enregistrement Realtime Recording. L'écran affiche la page Realtime Recording (voir "Page Realtime Record" à la page 89).



4. Le dernier Style sélectionné est encore sélectionné. Si vous désirez un Style différent, sélectionnez-en un autre avant de commencer l'enregistrement. (Voir "Sélectionner un Style" à la page 28).
5. De même, la dernière Performance ou le dernier STS est encore sélectionné. Si vous en préférez d'autres, sélectionnez-les avant de commencer l'enregistrement. (Voir "Sélectionner une Performance" à la page 27, and "Sélectionner un Single Touch Setting (STS)" à la page 29).
6. Sélectionnez l'état des pistes Backing Sequence en appuyant sur les paires de boutons G (RT) et H (Ch/Acc). (RT correspond à Realtime/Keyboard (pistes clavier); Ch/Acc correspond à Chord/Accompaniment, par ex. les pistes de Styles). Pour enregistrer tout ce que vous jouez sur le clavier, ainsi que l'accompagnement automatique, leur état doit être prédisposé à REC (voir "Page Realtime Record" à la page 89).

   Attention: *Les pistes réglées à REC sont automatiquement supprimées lorsque vous lancez l'enregistrement. Prédispo-*

sez la piste en PLAY si vous ne désirez pas la supprimer. Par exemple, si vous enregistrez une partie d'une piste clavier et une piste de Styles existante, réglez le paramètre PLAY à Ch/Acc et celui RT à REC.

7. Lancez l'enregistrement en appuyant sur le bouton PLAY/STOP de gauche (ou sur le bouton START/STOP). Après le compte à rebours (voir "Metro (Metronome)" à la page 90), vous pouvez commencer à enregistrer.
   Jouez une introduction soliste ou commencez avec la mélodie en appuyant sur START/STOP. Pour commencer avec le Style qui démarre juste sur la première mesure, maintenez enfoncé l'accord pendant le compte à rebours et appuyez sur START/STOP avant la fin du dit compte à rebours. Sinon, le Style démarre sur la mesure successive, c'est à dire sur celle successive à la pression de START/STOP.
   Vu que vous pouvez utiliser tous les contrôles du Style, vous pouvez lancer l'enregistrement avec une introduction, un remplissage, etc... (INTRO, ENDING, FILL… voir "2 - Jouer un Style" à la page 32 for more information).
   Note: *En mode Backing Sequence, vous ne pouvez pas enregistrer les contrôles de SYNCHRO, FADE IN/OUT, TAP TEMPO/RESET, ACCOMPANIMENT VOLUME.*
8. Jouez. Arrêtez le Style quand vous le désirez en appuyant sur START/STOP. Si vous arrêtez le Style durant l'enregistrement, appuyez sur START/STOP pour le relancer.
9. Lorsque l'enregistrement de votre performance est terminé, appuyez sur le bouton PLAY/STOP de gauche. Le témoin de RECORD s'éteint et l'écran affiche la page Playback (voir le paragraphe précédent "Comment reproduire un Morceau").
   Le Morceau enregistré sera automatiquement converti en Fichier format Standard MIDI.
10. Vous pouvez alors éditer le morceau en mode Song (voyez "Mode opérationnel Song" à la page 93) ou le sauvegarder sur carte (voyez "Page Save Song" à la page 89).
    Attention: *Le Morceau enregistré est temporairement stocké dans la mémoire RAM (Random Access Memory) et sera supprimé lors de la mise hors tension de l'instrument ou si vous accédez de nouveau au mode Record (soit en mode Backing Sequence, soit en mode Song). Sauvegardez le morceau sur carte si vous souhaitez le conserver.*

MODE D'ENREGISTREMENT CHORD/ACC STEP

En mode opérationnel Backing Sequence, afficher le Mode Chord/Acc Step pour créer ou modifier la partie de Style (Chord/Acc) du Song. Ce mode permet de composer des accords même en n'étant pas un pianiste chevronné ou signale les erreurs commises en plaquant des accords ou sélectionne des erreurs de contrôle du Style, en mode d'enregistrement Realtime Recording.

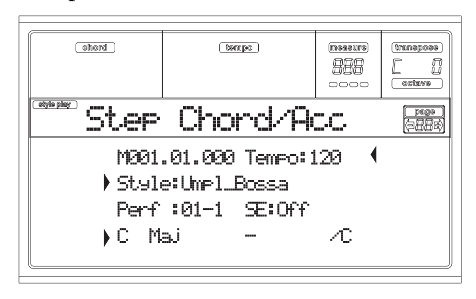
On ne peut modifier que des Morceaux composés avec le Pa50SD ou Pa80 (mode Backing Sequence) à condition que les mêmes Styles soient dans le même emplacement.. Lors de la sauvegarde d'un Morceau créé en mode Backing Sequence, toutes les données Chord/Acc sont mémorisées et peuvent être successivement chargées pour les modifier en Mode Chord/Acc Step.

Pour afficher le Mode Chord/Acc Step et modifier un morceau, procéder comme suit :

1. Appuyer sur B.SEQ pour afficher le mode Backing Sequence.
2. Appuyer sur RECORD. Maintenant sélectionner le mode d'enregistrement the Realtime Recording (le mode normal d'enregistrement) ou le Mode Chord/Acc Step.



   • En appuyant sur l'un des boutons de la section A VOLUME/VALUE, on sélectionne la méthode d'enregistrement Realtime Recording détaillée à page 86.
   • En appuyant sur l'un des boutons de la section B VOLUME/VALUE, on sélectionne le Mode Chord/Acc Step.
3. Appuyer sur l'un des boutons de la section B (Chord/Acc Step Mode) VOLUME/VALUE pour afficher le Mode Step.



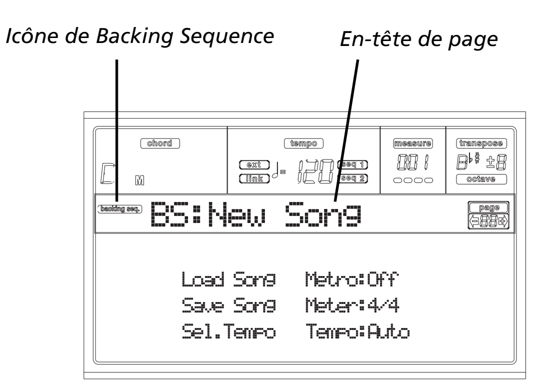
4. Sélectionner le paramètre M(easure) et se déplacer dans le Morceau à l'aide des contrôles TEMPO/VALUE ou des boutons de la section A VOLUME/VALUE. On peut également déplacer le pointeur en appuyant sur les boutons < > et << >>. Voir "Contrôles de Transport" à la page 92.
5. Sélectionner le type de paramètre à insérer, modifier ou supprimer sur la position en cours. Si une flèche (▶) est affichée à côté du paramètre, cela signifie que l'événement visualisé a été inséré sur la position en cours.
6. A l'aide des contrôles de la section TEMPO/VALUE, modifier l'événement sélectionné. Appuyer sur DELETE pour le supprimer. Lorsqu'on modifie un paramètre qui n'est pas flanqué d'une flèche (▶), c'est un nouvel événement qui est inséré.
7. Quitter le Mode Chord/Acc Step en appuyant sur RECORD.
8. Appuyer sur START/STOP pour reproduire les résultats de la modification. Si le résultat vous satisfait, sauvegardez la séquence d'accompagnement sur une carte.

PAGE PRINCIPALE (BACKING SEQUENCE PLAY)

C'est la page principale du mode Backing Sequence.

Pour afficher cette page à partir d'un autre mode opérationnel, appuyez sur B.SEQ.

***Note:** Lorsque cette page est affichée, le clavier n'émet aucun son.*



Icône de Backing Sequence

Lorsque cette icône est allumée, elle indique que l'instrument est prédisposé en mode Backing Sequence.

En-tête de page

Cet en-tête indique le nom du Morceau sélectionné.

Load Song

Appuyez sur ces boutons pour sélectionner un Morceau (par ex. un Fichier Standard MIDI). La page Song Select s'ouvre et vous pouvez sélectionner un Morceau (voir plus avant "Page Load Song").

Save Song

Cette commande permet de sauvegarder le Morceau enregistré sous format de Fichier Standard MIDI. L'extension ".MID" est automatiquement ajoutée au fichier. La page Save Song est affichée lorsque vous appuyez sur cette commande (voir "Page Save Song" à la page 89).

Sel.Tempo (Select Tempo)

Sélectionnez ce paramètre pour utiliser la section TEMPO/VALUE et programmer le Tempo désiré. Lorsque vous sélectionnez ce paramètre, le témoin de VALUE s'éteint.

Metro (Metronome)

Appuyez sur ces boutons pour activer/désactiver le métronome durant la reproduction du Morceau.

Meter

Ce paramètre (que l'on ne peut pas modifier) indique la mesure de départ (soit la time signature) du Morceau sélectionné.

Tempo (Tempo Mode)

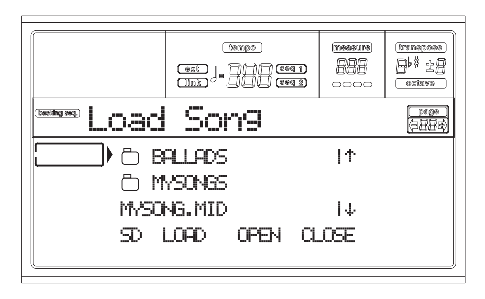
Règle le mode de changement du Tempo.

Man(ual)	Si le curseur est positionné sur le paramètre "Sel.Tempo (Select Tempo)", vous pouvez modifier le Tempo à l'aide des contrôles de la section TEMPO/VALUE. Le Morceau sera reproduit en utilisant le tempo sélectionné manuellement.
Auto	Le Tempo enregistré dans le Morceau sera utilisé.

PAGE LOAD SONG

Cette page est affichée lorsque vous appuyez sur PAGE+ ou sur l'un des boutons B (Load Song) dans la page principale.

Appuyez sur EXIT pour retourner à la page principale du mode opérationnel Backing Sequence, sans sélectionner un Morceau.



A-C (File, folder)

Positionnez le fichier ou le répertoire à sélectionner sur la première ligne de l'écran. Pour sélectionner un fichier, appuyez sur F2 (Select). Pour ouvrir un répertoire, appuyez sur F3 (Open).

Le symbole "🗀" indique un répertoire.

E-F (Scroll Up)

Déroule la liste vers le haut. Enfoncez SHIFT et appuyez sur l'un de ces boutons pour passer à la section alphabétique précédente.

G-H (Scroll Down)

Déroule la liste vers le bas. Enfoncez SHIFT et appuyez sur l'un de ces boutons pour passer à la section alphabétique suivante.

Section TEMPO/VALUE

Ces contrôles déroulent la liste vers le haut ou vers le bas.

F1 (SD)

Appuyez sur ce bouton après avoir inséré une carte dans le lecteur. La nouvelle carte est alors scannée et la liste de fichiers affichée à l'écran est mise à jour.

F2 (Load)

Charge le Morceau sur la première ligne de l'écran.

F3 (Open)

Ouvre le répertoire sélectionné (fichiers dont le nom commence par le symbole "🗀").

F4 (Close)

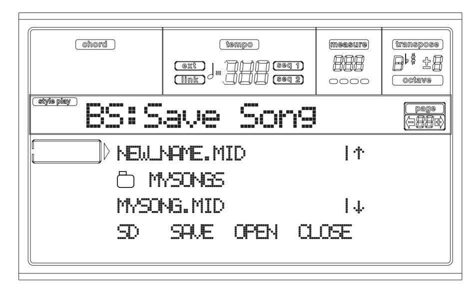
Ferme le répertoire en cours, en retournant au répertoire principal ("supérieur").

PAGE SAVE SONG

Le Morceau enregistré est stocké dans la mémoire RAM et il sera perdu lors de la mise hors tension de l'instrument. Le Morceau est également perdu si vous le remplacez en mode Record ou si vous passez au mode Song Play. Sauvegardez tout morceau que vous souhaitez conserver sur carte.

Si l'instrument est prédisposé en mode Record (témoin de RECORD allumé), arrêtez le séquenceur et appuyez sur RECORD pour retourner à la page Backing Sequence Playback.

9. Sélectionnez Save Song. La page Save Song s'ouvre.



10. Positionnez le répertoire dans lequel vous désirez sauvegarder votre Morceau sur la première ligne de l'écran, en appuyant sur les boutons E-F (En-haut) et G-H (En-bas) de la section VOLUME/VALUE ou sur ceux de TEMPO/VALUE. Appuyez sur F3 (Open) pour l'ouvrir. Appuyez sur F4 (Close) pour le fermer.

11. Lorsque le Morceau est stocké dans le répertoire sélectionné, vous pouvez soit le sauvegarder sur un fichier déjà présent, soit créer un nouveau fichier.

• Pour **remplacer** un fichier déjà présent, le positionner sur la première ligne de l'écran.

• Pour **créer** un nouveau fichier, positionnez le paramètre "NEW_NAME.MID" sur la première ligne de l'écran.

12. Lorsque le paramètre "NEW_NAME.MID" est sélectionné, appuyez sur l'un des boutons VOLUME/VALUE. Maintenant, vous pouvez affecter un nouveau nom à votre répertoire:

NEW_NAME.MID

Déplacez le curseur en appuyant sur les boutons En-bas/- et En-haut UP/+. Sélectionnez un caractère à l'aide du DIAL. Insérez un caractère sur la position du curseur en appuyant sur INSERT. Supprimez un caractère sur la position du curseur en appuyant sur DELETE.

13. Lorsque l'écriture du nom du nouveau fichier est terminée, appuyez sur F2 (Save) pour confirmer. L'écran affiche le message "Are you sure? (Sûr ?)". Appuyez sur ENTER ou sur EXIT pour quitter.

PAGE REALTIME RECORD

En mode Backing Sequence, appuyez sur RECORD pour afficher le mode Record. Le témoin de RECORD s'allume.



Style

Ce paramètre, que vous ne pouvez pas modifier, indique le Style sélectionné. Si aucun Style n'est sélectionné, aucun nom n'est affiché. Vous pouvez sélectionner un Style différent par le biais de la section STYLE (voir "Sélectionner un Style" à la page 28).

0…99%

Ce paramètre non-éditable indique en pourcentage l'espace d'enregistrement encore disponible dans la mémoire.

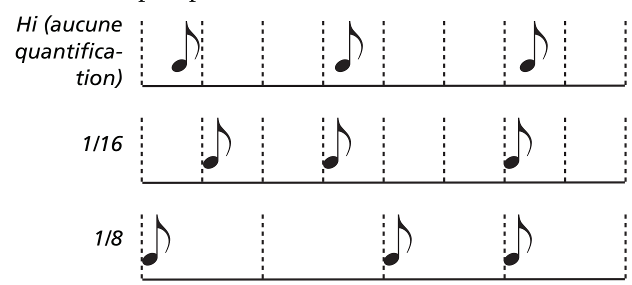
Perf our STS (Performance ou STS)

Ce paramètre, que vous ne pouvez pas modifier, indique la Performance ou le STS (en fonction du dernier paramètre sélectionné). Si aucune Performance ou aucun STS n'est sélectionné, aucun nom n'est sélectionné. Vous pouvez sélectionner une Performance différente par le biais de la section PROGRAM/PERFORMANCE (voir "Sélectionner une Performance" à la page 27). Pour sélectionner l'un des quatre STS pour le Style en cours, appuyez sur les boutons F1-F4.

Resol (Resolution)

Ce paramètre permet de régler la quantification pendant l'enregistrement. La quantification est une manière de corriger les erreurs de tempo; les notes jouées trop tôt ou en retard, sont déplacées dans la "grille" rythmique la plus proche grâce à ce paramètre, et donc jouées avec un tempo parfait.

Hi	Aucune quantification.
𝅘𝅥𝅰 (1/32)…𝅘𝅥𝅮 (1/8)	Résolution de la "grille" exprimée en valeurs musicales. Par exemple, si vous sélectionnez 1/8 (une noire), toutes les notes seront déplacées sur la division 1/8 la plus proche, de même si vous choisissez 1/4 (une blanche), toutes les notes seront déplacées sur la division 1/4 la plus proche.



Sel.Tempo (Select Tempo)

Sélectionnez ce paramètre pour utiliser la section TEMPO/ VALUE et programmer le Tempo désiré. Lorsque vous sélectionnez ce paramètre, le témoin de VALUE s'éteint.

Metro (Metronome)

Ce paramètre règle le mode du métronome pendant l'enregistrement.

Off — Le battement du métronome n'est reproduit que lors du compte à rebours.

On1 — Le métronome joue pendant l'enregistrement. L'enregistrement commence avec 1 mesure de compte à rebours. Commencez à enregistrer après la mesure 1.

On2 — Le métronome joue pendant l'enregistrement. L'enregistrement commence avec 2 mesures de compte à rebours. Commencez à enregistrer après la mesure 1.

RT/Pads

Ch/Acc

Ces paramètres règlent l'état des pistes pendant l'enregistrement.

RT/Pads: Cette piste Backing Sequence inclut les quatre pistes clavier et les quatre pistes Pads. Elles deviennent les pistes Song 1-8, voir tableau ci-dessous :.

Piste RT/Pad	Piste Song/Canal
Upper 1	1
Upper 2	2
Upper 3	3
Lower	4
Pad 1	5
Pad 2	6
Pad 3	7
Pad 4	8

Ch/Acc: Cette piste Backing Sequence inclut toutes les pistes de Styles, ainsi que les accords reconnus. Elles deviennent les pistes Song 9-16.

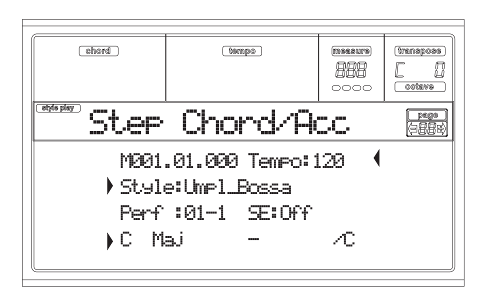
MUTE — La piste est coupée. Même si les pistes réglées dans cet état ont été enregistrées, elles ne seront pas reproduites lors de l'enregistrement d'une autre piste Backing Sequence.

PLAY — La piste joue. Si des données sont déjà enregistrées, elles seront reproduites lors de l'enregistrement d'une autre piste Backing Sequence.

REC — La piste est prédisposée en mode d'enregistrement. Toutes les données précédemment enregistrées sur cette piste seront effacées.

PAGE CHORD/ACC STEP RECORDING

En mode Backing Sequence, appuyez sur l'un des boutons de la section B VOLUME/VALUE pour accéder au mode d'enregistrement Chord/Acc Step Recording. Le témoin de RECORD s'allume.



Flèche (⏵)

La petite flèche affichée à côté d'un paramètre signifie que sa valeur est effective sur la position en cours. Par exemple, si la position est "M003.01.000" et qu'une flèche clignote à côté du paramètre Chord, cela signifie qu'il y a eu une modification de l'accord sur la position "M003.01.000".

M (Measure)

Ce paramètre correspond au pointeur. Il affiche la position en cours du Step Editor. Pour se déplacer sur une autre position du Morceau, il faut sélectionner ce paramètre et ensuite utiliser soit les contrôles de la section TEMPO/VALUE, soit les boutons de la section A VOLUME/VALUE, soit les boutons < > (tandis que les boutons << >> permettent de se déplacer sur la mesure précédente ou successive). Lorsqu'on utilise ces contrôles, le pointeur se déplace par pas de 1/8ème (192 ticks) ou saute à l'événement successif.

Le format du pointeur est le suivant :



Measure : Mesure ou numéro de la barre de la mesure.

Beat : Diviseur de la Time Signature (par ex. une noire en 3/ 4).

Tick : Résolution minimum du séquenceur. La résolution des séquenceurs internes du Pa50SD est de 384 ticks par noire.

INSERT — Lorsque le paramètre Measure est sélectionné, appuyer sur INSERT pour insérer une mesure à partir de la position en cours. Tous les événements Chord/Acc contenus dans la mesure en cours seront déplacés sur celle successive. L'événement sur la position Mxxx.xx.000 (par ex. le début exact de la mesure, comme la Time Signature ou un changement de Style) reste fixe.

DELETE — Lorsque le paramètre Measure est sélectionné, appuyer sur DELETE pour supprimer la mesure en cours. Tous les événements Chord/ Acc contenus dans la mesure suivante seront déplacés sur la mesure précédente.

SHIFT + DELETE — Lorsque le paramètre Measure est sélectionné, appuyer sur SHIFT + DELETE pour suppri-

mer tous les événements des pistes de Style, à partir de la position en cours jusqu'à la fin du Morceau. **Pour supprimer tous les événements des pistes de Style**, se positionner sur M001.01.000 et appuyer sur SHIFT + DELETE.

***Note :** On ne peut pas supprimer les événements du tout premier tick (M001.01.000), comme le Style, le Tempo, l'Accord, la sélection du Style Element.*

Tempo

C'est le paramètre du changement de Tempo (Tempo Change). Pour insérer un événement de changement de Tempo (Tempo Change) sur la position en cours, sélectionner ce paramètre et changer sa valeur à l'aide des contrôles de la section TEMPO/VALUE.

DELETE Lorsque le paramètre Tempo est sélectionné et qu'il est flanqué de la flèche (⏵) – indiquant qu'un changement de Tempo a été sélectionné sur la position en cours –, appuyer sur DELETE pour supprimer le changement de Tempo (Tempo Change) sur la position en cours.

***Note :** Si la flèche n'est pas affichée, cela signifie que l'événement n'est pas sélectionné sur la position en cours et qu'il ne peut donc pas être supprimé.*

SHIFT + DELETE

Lorsque le paramètre Tempo est sélectionné, appuyer sur SHIFT + DELETE pour supprimer tous les événements de Tempo Change, à partir de la position en cours jusqu'à la fin du Morceau. **Pour supprimer tous les événements de Tempo Change du Morceau**, se positionner sur M001.01.000 et appuyer sur SHIFT + DELETE.

***Note :** On ne peut pas supprimer les événements du tout premier tick (M001.01.000), comme le Style, le Tempo, l'Accord, la sélection du Style Element.*

Style

Correspond au dernier Style sélectionné. Pour insérer un changement de Style sur la position en cours, appliquer la procédure de sélection standard à l'aide des boutons de la section STYLE.

***Note :** Tout Changement de Style inséré après le début de la mesure (par ex. sur une position différente de Mxxx.01.000) sera effectif à partir de la mesure successive. Par exemple, si un Changement de Style a été inséré sur la position M004.03.000, le Style sélectionné sera effectivement sélectionné à partir de M005.01.000. (Il fonctionne exactement comme en mode Style Play).*

***Note :** Lors de l'insertion d'un Changement de Style, on peut également insérer un Changement de Tempo sur la même position. Un Changement de Style n'introduit pas automatiquement le Tempo du Style.*

DELETE Lorsque le paramètre Style est sélectionné et flanqué de la flèche (⏵) – indiquant qu'un Changement de Style a été sélectionné sur la position en cours – , appuyer sur DELETE pour supprimer le Changement de Style sur la position en cours.

***Note :** Si la flèche n'est pas affichée, cela signifie que l'événement n'est pas sélectionné sur la position en cours et qu'il ne peut donc pas être supprimé.*

SHIFT + DELETE

Lorsque le paramètre Style est sélectionné, appuyer sur SHIFT + DELETE pour supprimer tous les événements de Changement de Style, à partir de la position en cours jusqu'à la fin du Morceau. **Pour supprimer tous les événements de Changement de Style du Morceau**, se positionner sur M001.01.000 et appuyer sur SHIFT + DELETE.

***Note :** On ne peut pas supprimer les événements du tout premier tick (M001.01.000), comme le Style, le Tempo, l'Accord, la sélection du Style Element.*

Perf (Performance)

Correspond à la dernière Performance sélectionnée. Sélectionner une Performance pour rappeler le Style qui y est mémorisé. Pour insérer un changement de Performance sur la position en cours, appliquer la procédure de sélection standard à l'aide des boutons de la section PROGRAM/PERFORMANCE.

***Note :** Le TEMOIN DE STYLE CHANGE s'allume automatiquement lorsqu'on affiche le Mode Chord/Acc Step. Cela signifie qu'en sélectionnant une Performance, on sélectionne automatiquement le Style qui est mémorisé dans la Performance.*

Les boutons SINGLE TOUCH et STS sont automatiquement désactivés et on ne peut pas modifier les pistes clavier en Mode Chord/Acc Step Mode.

DELETE Lorsque le paramètre Perf est sélectionné et flanqué de la flèche (⏵) – indiquant qu'un Changement de Performance a été sélectionné sur la position en cours – , appuyer sur DELETE pour supprimer le Changement de Performance sur la position en cours.

***Note :** Si la flèche n'est pas affichée, cela signifie que l'événement n'est pas sélectionné sur la position en cours et qu'il ne peut donc pas être supprimé.*

SHIFT + DELETE

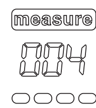
Lorsque le paramètre Perf est sélectionné, appuyer sur SHIFT + DELETE pour supprimer les événements de Changement de Performance, à partir de la position en cours jusqu'à la fin du Morceau. **Pour supprimer tous les événements de Changement de Performance du Morceau**, se positionner sur M001.01.000 et appuyer sur SHIFT + DELETE.

***Note :** On ne peut pas supprimer les événements du tout premier tick (M001.01.000), comme le Style, le Tempo, l'Accord, la sélection du Style Element.*

SE (Style Element)

C'est l'Elément du Style (par ex. une Variation, un Remplissage, une Introduction ou un Final). La longueur du Style

Element sélectionné est toujours affichée sur le compteur de mesure, en haut à l'écran :



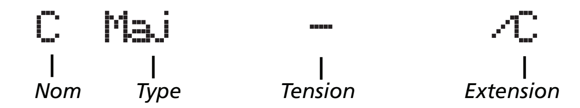
Cela permet de savoir où positionner le Changement d'Elément de Style successif. Par exemple, si une Introduction de la durée de 4 mesures a été insérée, on peut insérer 4 mesures vides après cet événement et un événement Variation à la fin de l'Introduction, commençant sur la 4ème mesure vide.

"Off" signifie que la mélodie ne sera pas reproduite sur la position sélectionnée – uniquement les pistes clavier seront reproduites.

Astuce : *Insérer un événement Style Element Off exactement où l'auto-accompaniment s'arrête, à la fin du Morceau.*

Chord

Appuyer su les boutons de la section D VOLUME/VALUE pour sélectionner la ligne d'accords. Appuyer sur les boutons F1-F4 pour sélectionner la partie de l'accord que l'on veut modifier.



Modifier le paramètre sélectionné à l'aide des contrôles de la section TEMPO/VALUE. On peut également jouer l'accord qui sera automatiquement reconnu. La reconnaissance d'accord tient compte de l'état du bouton BASS INVERSION.

"No chord" signifie que la mélodie ne sera pas reproduite sur la position en cours (sauf les pistes Drum et Percussion). Pour sélectionner l'option "No chord", appuyer sur F1 pour sélectionner le Nom (Name) de la partie d'accord et, à l'aide des contrôles de la section TEMPO/VALUE, sélectionner la dernière valeur (C…B, Off).

Note : *Si vous remplacez un accord par un accord différent, rappelez-vous que la piste Lower ne sera pas automatiquement modifiée.*

Contrôles de Transport

En Mode Step, plusieurs boutons du tableau de bord permettent d'effectuer les procédures de modification.

<< ou >> (En arrière ou En avant rapidement)

Appuyer sur ces boutons pour se déplacer sur la mesure précédente ou sur celle successive. Ces commandes fonctionnent lorsque le paramètre M(easure) n'est pas sélectionné.

< ou > (Pas précédent ou successif)

Appuyer sur ces boutons pour se positionner sur le pas (Step) précédent ou successif (1/8ème ou 192 ticks). Si un événement est positionné sur le pas précédent ou successif, le pointeur s'arrête sur cet événement. Par exemple, si vous êtes positionné sur M001.01.000 et qu'il n'y a aucun événement avant la position M001.01.192, le pointeur > se déplace sur la position M001.01.192, tandis que s'il y a un événement sur la position M001.01.010, le pointeur > s'arrête sur la position M001.01.010.

Ces commandes fonctionnent lorsque le paramètre M(easure) n'est pas sélectionné.

SHIFT + < ou > (Evénement précédent ou successif)

Maintenir enfoncé le bouton SHIFT en appuyant sur le bouton < ou > pour se déplacer sur le précédent ou successif événement enregistré.

COMMENT SUPPRIMER UN MORCEAU ENTIER

Maintenant, on peut supprimer un Morceau entier en modes Song et Backing Sequence, en appuyant simplement sur SHIFT + DELETE.

1. Afficher le mode Song ou Backing Sequence, à partir de la page principale du mode désiré. Si c'est le mode Record qui est affiché, il faut retourner en mode Playback.
2. Appuyer sur SHIFT + DELETE.
3. L'écran affiche le message "Delete Song? (Supprimer le Morceau ?)". Appuyer sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.

13. MODE OPÉRATIONNEL SONG

Le mode opérationnel Song est le séquenceur de pointe intégré qui vous permet de créer ou d'éditer un Morceau. Avec ce mode, vous pouvez également éditer les paramètres originaux d'un Fichier Standard MIDI, réalisé soit par le biais d'un séquenceur externe, soit par le biais des modes Song et Backing Sequence du Pa50SD même.

Le Morceau ainsi créé peut être sauvegardé sous forme de Fichier Standard MIDI (fichier ".MID") et reproduit soit en mode Song Play, soit en mode Backing Sequence, soit en mode Song.

Voir un exemple pratique d'édition d'un Morceau dans "5 - Editer un Morceau" à page 35.

CONTRÔLES DE TRANSPORT

En mode Song, utilisez les contrôles de transport de SEQ1 pour reproduire le Morceau. Voir "CONTROLES DE SEQUENCER TRANSPORT - SEQ1 et SEQ2" à page 19 for more information).

MASTER VOLUME ET SEQUENCER VOLUME

Pour réglez le volume, utilisez soit le curseur MASTER VOLUME, soit celui ACC/SEQ VOLUME. Voir "Master Volume et Sequencer Volume" à page 75.

Positionnez le curseur BALANCE à mi-course (ou à gauche) pour obtenir le maximum de volume du séquenceur (le mode Song exploite le Séquenceur 1).

FORMAT DES MORCEAUX ET DES FICHIERS STANDARD MIDI

Le format original des Morceaux du Pa50SD est le Fichier Standard MIDI. Voir "Format des morceaux et des fichiers Standard MIDI" à page 74.

Lorsque vous sauvegardez un Morceau sous forme de SMF, une mesure vide est automatiquement insérée au début du Morceau même. Cette mesure contient plusieurs paramètres d'initialisation du Morceau.

Lors du chargement du SMF, la mesure vide est automatiquement éliminée.

SUPPRESSION RAPIDE D'UNE PISTE

Dans la page principale du mode Song Record, avec les pistes du Morceau affichées à l'écran, il suffit d'enfoncer DELETE et d'appuyer sur l'un des boutons VOLUME/VALUE correspondant à la piste que l'on veut supprimer pour lancer l'opération. Le message "Are you sure? (sûr ?)" est affiché à l'écran. Appuyez sur ENTER pour supprimer la piste, sur EXIT pour la quitter.

COMMENT SUPPRIMER UN MORCEAU ENTIER

Dans la page Principale, il suffit d'appuyer sur SHIFT + DELETE pour supprimer tout un Morceau.

1. Afficher le mode Song à partir des la page Principale. En mode Record, il faut retourner en mode Playback.
2. Appuyer sur SHIFT + DELETE.
3. L'écran affiche le message "Delete Song? (supprimer le Morceau ?)". Appuyer sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.

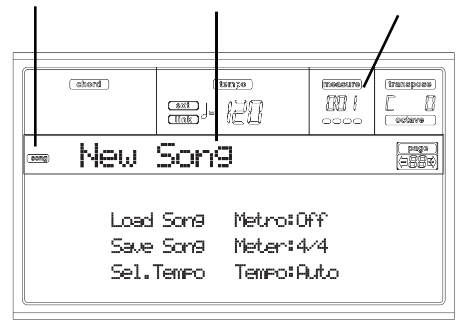
PAGE PRINCIPALE

Appuyez sur SONG pour afficher cette page à partir d'un autre mode opérationnel.

Note: *Lorsque vous passez de Style Play à Song, Song Setup est automatiquement sélectionné et plusieurs paramètres des pistes peuvent être modifiés.*

Appuyez sur EXIT/NO pour afficher cette page depuis Menu ou depuis une page quelconque d'édition de Song Play.

Pour afficher les pistes du Morceau, appuyez sur TRK SELECT pour passer de la page principale aux pistes. Lors de la première pression sur ce bouton, ce sont les pistes 1-8 qui sont affichées (le témoin de TRK SELECT s'allume); lors de la seconde pression, ce sont les pistes 9-16 qui sont affichées (témoin de TRK SELECT clignotant); appuyez de nouveau sur ce bouton pour retourner à la page principale (le témoin de TRK SELECT s'éteint).



Icône du Song

Si allumée, cette icône indique que l'instrument est prédisposé en mode Song.

En-tête de page

Le nom du Morceau sélectionné est affiché sur cette ligne.

Numéro de la mesure

Ce paramètre indique le numéro de la position de la mesure du Morceau sélectionné.

Load Song

Appuyez sur ces boutons pour sélectionner un Morceau (par ex. un Fichier Standard MIDI). La page Song Select s'ouvre et vous pouvez y sélectionner un Morceau (voir below "Page Song Select").

Save Song

Cette commande sauvegarde le Morceau édité sous forme de Fichier Standard MIDI. Lors de la pression sur cette commande, la page Save Song s'ouvre (voir "Page Save Song" à page 95).

Sel.Tempo (Select Tempo)

Sélectionnez ce paramètre pour utiliser la section TEMPO/VALUE et programmer le Tempo désiré. Lorsque vous sélectionnez ce paramètre, le témoin de VALUE s'éteint.

***Note :** Le tempo est toujours enregistré en mode "overwrite" (c'est à dire que les données antérieures sont remplacées par les nouvelles).*

Metro (Metronome)

Ces boutons activent/désactivent le métronome pendant la reproduction du Morceau.

Meter

Ce paramètre (que l'on ne peut pas modifier) indique la mesure de départ (soit la time signature) du Morceau sélectionné.

Tempo (Tempo Mode)

Règle le mode de changement du Tempo.

Man(ual)	Si le curseur est positionné sur le paramètre "Sel.Tempo (Select Tempo)", vous pouvez modifier le Tempo à l'aide des contrôles de la section TEMPO/VALUE. Le Morceau sera reproduit en utilisant le tempo sélectionné manuellement.
Auto	Le Tempo enregistré dans le Morceau sera utilisé.

PAGE DES PISTES 1-8

Pour afficher et éditer les pistes 1-8, appuyez sur TRK SELECT dans la page principale. Le témoin de TRK SELECT s'allume.

Appuyez deux fois sur TRK SELECT pour retourner à la page principale.



A-H (Tracks 1-8 programs)

Nom des Programs affectés aux piste 1-8. Utilisez ces boutons pour sélectionner, couper/activer ou modifier le volume des pistes correspondantes.

PAGE DES PISTES 9-16

Pour afficher et éditer les pistes 9-16, appuyez sur TRK SELECT dans la page des pistes 1-8 ou deux fois dans la page principale. Le témoin de TRK SELECT clignote.

Appuyez de nouveau sur TRK SELECT pour retourner à la page principale.



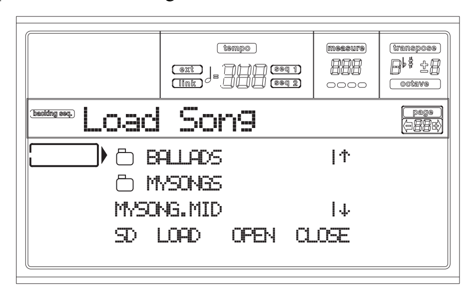
A-H (Tracks 9-16 programs)

Nom des Programs affectés aux piste 9-16. Utilisez ces boutons pour sélectionner, couper/activer ou modifier le volume des pistes correspondantes.

PAGE SONG SELECT

Cette page est affichée lorsque vous appuyez sur PAGE+ ou simultanément sur les boutons B (Load Song) dans la page principale.

Appuyez sur EXIT pour retourner à la Page principale du mode opérationnel Song, sans sélectionner un Morceau.



A-C (File, folder)

Positionnez le fichier ou le répertoire à sélectionner sur la première ligne de l'écran. Pour sélectionner un fichier, appuyez sur F2 (Load). Pour ouvrir un répertoire, appuyez sur F3 (Open).

Le symbole " " indique un répertoire.

E-F (Scroll Up)

Déroule la liste vers le haut.

G-H (Scroll Down)

Déroule la liste vers le bas.

Section TEMPO/VALUE

Ces contrôles déroulent la liste vers le haut ou vers le bas.

F1 (SD)

Appuyez sur ce bouton après avoir inséré une carte dans le lecteur. La nouvelle carte est alors scannée et la liste de fichiers affichée à l'écran est mise à jour.

F2 (Load)

Charge le Morceau sur la première ligne de l'écran.

F3 (Open)

Ouvre le répertoire sélectionné (fichiers dont le nom commence par le symbole " ").

F4 (Close)

Ferme le répertoire en cours, en retournant au répertoire principal ("supérieur").

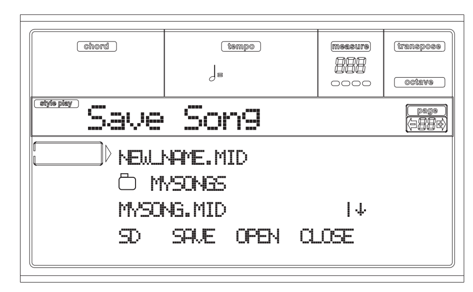
PAGE SAVE SONG

Le Morceau creé ou édité est stocké dans la mémoire RAM et il sera perdu lors de la mise hors tension de l'instrument. Le Morceau est également perdu si vous le remplacez en mode Backing Sequence Record ou si vous passez au mode Song Play. Sauvegardez tout morceau que vous souhaitez conserver sur carte. Le Morceau est sauvegardé sous format de Fichier Standard MIDI (SMF).

Note : *Lorsque vous sauvegardez un Morceau sous forme de SMF, une mesure vide est automatiquement insérée au début du Morceau même. Cette mesure contient plusieurs paramètres d'initialisation du Morceau.*

.

1. Si la page Principale n'est pas affichée, appuyez sur EXIT.
2. Sélectionnez Save Song. La page Save Song s'ouvre.



3. Positionnez le répertoire dans lequel vous désirez sauvegarder votre Morceau sur la première ligne de l'écran, en appuyant sur les boutons E-F (En-haut) et G-H (En-bas) de la section VOLUME/VALUE ou sur ceux de TEMPO/VALUE. Appuyez sur F3 (Open) pour l'ouvrir. Appuyez sur F4 (Close) pour le fermer.
4. Lorsque le Morceau est stocké dans le répertoire sélectionné, vous pouvez soit le sauvegarder sur un fichier Midi déjà présent (un fichier ayant extension ".MID"), soit créer un nouveau fichier Midi.

   • Pour **remplacer** un fichier Midi déjà présent, le positionner sur la première ligne de l'écran.

   • Pour **créer** un nouveau fichier Midi, positionnez le paramètre "NEW_NAME.MID" sur la première ligne de l'écran.
5. Lorsque le paramètre "NEW_NAME.MID" est sélectionné, appuyez sur l'un des boutons A de la section VOLUME/VALUE. Maintenant, vous pouvez affecter un nouveau nom à votre fichier :

   Déplacez le curseur en appuyant sur les boutons En-bas/- et En-haut UP/+. Sélectionnez un caractère à l'aide du DIAL. Insérez un caractère sur la position du curseur en appuyant sur INSERT. Supprimez un caractère sur la position du curseur en appuyant sur DELETE.
6. Lorsque l'écriture du nom du nouveau fichier est terminée, appuyez sur F2 (Save) pour confirmer. L'écran affiche le message "Are you sure? (Sûr ?)". Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur EXIT pour quitter.

Etat play/mute sauvegardé dans le Morceau

Lors de la sauvegarde d'un Morceau (Song), l'état de Play/Mute est sauvegardé dans le Morceau même. C'est ainsi que lors de la reproduction d'un Morceau en mode Song Play, cet état est conservé.

Master Transpose sauvegardé dans le Morceau (sous forme de données SysEx)

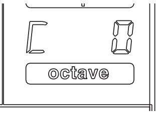
Lors de la sauvegarde d'un Morceau, la valeur de Master Transpose est sauvegardée dans le Morceau. Du moment que cette valeur est conservée sous forme d'une série de données de System Exclusive, cet état est conservé même lors de la reproduction du Morceau en mode Song Play.

Astuce : *Vu que Master Transpose est un paramètre global, lors du chargement d'un Morceau dont la transposition (décalage) n'est pas standard, il se peut que lors du chargement de Morceaux successifs ne contenant pas de données propres de transposition, une transposition indésirable soit appliquée. Pour transposer un Morceau, il vaut mieux utiliser la fonction Edit-Transpose à laquelle on accède en appuyant sur MENU et sur l'un des boutons de la section VOLUME/VALUE E (voir "Page 18 - Edit: Transpose" à page 105).*

Vous pouvez également "verrouiller" Master Transpose sur les différentes pistes, afin d'empêcher toute transposition indésirable. Voir "Page 2 - Master Transpose (transposition principale)" à page 134.

En général, il vaut mieux utiliser la fonction Master Transpose (boutons TRANSPOSE sur le tableau de bord) pour transposer les pistes clavier (Realtime) avec le Morceau, tandis qu'il vaut mieux utiliser la fonction Edit-Transpose (mode Song Edit) pour ne transposer que le Morceau.

Note : *La valeur de Master Transpose est toujours affichée en haut à droite de l'écran:*



PROCÉDURE REALTIME RECORD

Pour enregistrer un nouveau Morceau, procéder comme suit :

1. Appuyer sur SONG pour afficher le mode Song.
2. Appuyer sur RECORD pour afficher le mode Song Record. La page Principale du mode Song Record est visualisée et l'instrument est prêt à l'enregistrement. (Voir les informations détaillées dans le chapitre "Page Song Record" à page 97)



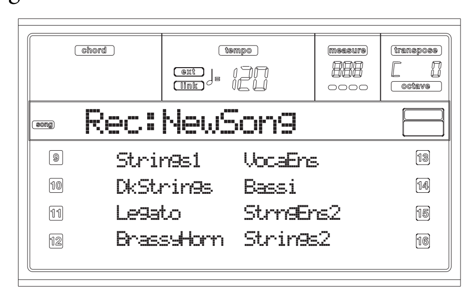
3. Vérifiez que l'une des options d'enregistrement Overdub ou Overwrite est bien sélectionnée (voir "Rec (Record mode)" à page 97).
4. Régler le tempo. On peut procéder de deux manières différentes :

   • Enfoncer SHIFT et utiliser les contrôles de la section TEMPO/VALUE pour modifier le tempo.

   • Déplacer le curseur sur le paramètre "Sel.Tempo" et régler les contrôles de la section TEMPO/VALUE pour modifier le tempo.
5. Appuyer sur TRK SELECT pour passer à la page Song Tracks 1-8



   Appuyer de nouveau sur ce bouton pour passer à la page Song Tracks 9-16.



6. Si nécessaire, vous pouvez de nouveau modifier le tempo dans ces pages : il suffit d'utiliser les contrôles de la section TEMPO/VALUE.
7. Affecter le bon Program à chaque piste.
8. Définir la piste à enregistrer. Son icône d'état commence automatiquement à clignoter.
9. Pendant que l'icône d'état clignote, appuyer sur PLAY/STOP pour lancer l'enregistrement. Une ou deux mesures de compte à rebours joueront avant que l'enregistrement effectif ne commence, en fonction du réglage de l'option Metro. Lorsque l'enregistrement commence, jouer librement.

   • Si le mode d'enregistrement Auto Punch a été sélectionné, l'enregistrement débute seulement sur la position Start.

   • Si le mode d'enregistrement Pedal Punch a été sélectionné, il faut appuyer sur la pédale pour lancer l'enregistrement. L'appuyer de nouveau pour stopper l'enregistrement.

   Note : *La fonction Punch n'est pas disponible si le Morceau est vide. Au moins une piste doit être enregistrée.*
10. Lorsque l'enregistrement est terminé, appuyer sur PLAY/STOP pour arrêter le séquenceur. Sélectionner une autre piste et continuer ainsi, piste après piste, l'enregistrement de tout le Morceau.
11. Lorsque l'enregistrement du nouveau Morceau est terminé, appuyer sur RECORD pour quitter le mode Record. Le Morceau est sauvegardé dans la mémoire.

    Avertissement: *Sauvegardez le morceau sur carte pour éviter de le perdre lors de la mise hors tension de l'instrument.*

    Note : *Lorsque vous quittez le mode Record, la fonction Octave Transpose est automatiquement rétablie à "0".*
12. Editer le nouveau Morceau ; appuyer sur la page MENU et sélectionner les différentes pages d'édition.

PROCÉDURE STEP RECORD

La fonction Step Record vous permet de créer un nouveau Morceau en introduisant des notes ou des accords individuels dans chaque piste. Cela est très utile pour transcrire une partition existante ou si votre Morceau nécessite de beaucoup de détails ; cette fonction est aussi très utile pour créer des pistes de batterie et de percussion.

1. Dans la page principale du mode Song, appuyez sur RECORD pour afficher le mode Song Record. L'écran affiche la page principale du mode Song Record.



2. Appuyez sur l'un des boutons de la section VOLUME/VALUE A pour sélectionner le paramètre "Rec" (Recording Mode - mode d'enregistrement). Appuyez sur les boutons ou sur les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner le mode d'enregistrement "Step Dub" (Step Overdub - superposition pas à pas) ou "StepOwr" (Step Overwrite - remplacement pas à pas).

   • Le mode Step Overdub permet d'ajouter des événements à ceux existants.

   • Le mode Step Overwrite remplace tous les événements existants.
3. Appuyez sur SEQ1 PLAY/STOP : le témoin s'allume et affichez la page Step Record. (Voir "Page Step Record" à

page 98 les informations détaillées de chaque paramètre de cette page).

Evénement *Evénement à insérer*

Step Ovr
(a) M---.---.--- Empty
(b) M001.01.000 Meter: 4/4
key? V:64 D:85%

Position en cours *Valeur du Step*
J'attends que tu joues une note…

Les deux premières lignes (a) correspondent aux derniers événements insérés. Les deux autres lignes (b) correspondent à l'événement en cours d'édition, prêt à être inséré.

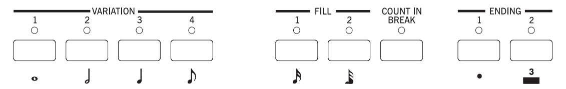
L'événement "Empty" marque le commencement du Morceau, si aucun événement n'est inséré. Il est automatiquement inséré lorsque vous lancez l'enregistrement. Il est supprimé lorsque vous introduisez un événement.

4. Le paramètre "Maaa.bb.ccc" affiché dans (b) correspond à la position en cours. C'est l'emplacement sur lequel sera insérée la note en édition.

   • Si vous ne désirez pas insérer une note sur cette position, insérez un silence, comme détaillé au point 6.

   • Pour passer à la mesure suivant, remplissez les temps successifs avec des silences en appuyant sur le bouton >>.

5. Pour modifier la valeur du pas (step), utilisez les boutons NOTE VALUE situés en bas à gauche du tableau de bord.



6. Insérez une note, une silence ou un accord sur la position en cours.

   • Pour insérer une seule note, il suffit de la jouer sur le clavier. La longueur de la note insérée correspond à la longueur du pas. Vous pouvez modifier la vélocité et sa durée en éditant les paramètres V (Velocity) et D (Duration). Voir "V (Velocity)" et "D (Duration)" à page 99.

   • Pour insérer un silence, il suffit d'appuyer sur le bouton REST. Sa longueur correspondra à la valeur du pas.

   • Pour lier la note à insérer à la précédente, appuyez sur le bouton TIE. Une note sera insérée, liée à la précédente et ayant exactement le même nom. Vous ne devez pas la jouer de nouveau sur le clavier.

   • Pour insérer un accord ou une deuxième timbre, voir le paragraphe "Accords et deuxième timbre" détaillé successivement.

7. Après avoir inséré un nouvel événement, vous pouvez retourner en arrière en appuyant sur le bouton <. Cela supprime l'événement inséré précédemment et rétablit le pas en édition.

8. Lorsque l'enregistrement est terminé, appuyez sur SEQ1 PLAY/STOP pour éteindre le témoin. L'écran affiche de nouveau la page principale du mode Song Record.



9. Dans la page principale du mode Song Record, appuyez sur RECORD pour quitter le mode Record. A la page principale du mode Song, vous pouvez appuyer sur SEQ1 PLAY/STOP pour écouter le morceau ou sélectionner la commande "Save Song" pour sauvegarder le morceau sur carte.

Accords et deuxième timbre

Le Pa50SD vous permet d'insérer simultanément plusieurs notes sur la piste. Il y a différentes manières d'insérer des accords ou deux timbres. Voir les informations détaillées dans la section "Accords et deuxième timbre" à la page 64.

PAGE SONG RECORD

En mode Song, appuyer sur RECORD pour afficher le mode Song Record. La page Song Record se présente comme suit.



Rec (Record mode)

Régler ce paramètre pour définir le mode d'enregistrement.

Overdub	Les nouveaux événements enregistrés s'ajoutent à ceux précédemment présents.
Overwrite	Les nouveaux événements enregistrés remplacent et effacent ceux précédemment présents.
Auto Punch	L'enregistrement débute automatiquement sur la position "S" et s'arrête sur la position "E" (voir paragraphe suivant). ***Note :*** *La fonction Auto Punch n'est pas disponible si le Morceau est vide. Au moins une piste doit être enregistrée.*
PedalPunch	L'enregistrement commence en appuyant sur la pédale précédemment réglée à "Punch In/Out" et s'arrête en appuyant de nouveau sur la pédale. ***Note :*** *La fonction Pedal Punch n'est pas disponible si le Morceau est vide. Au moins une piste doit être enregistrée.*

Trk (Track)

Piste en enregistrement.

1…16 — L'une des 16 pistes sélectionnée. Pour sélectionner une piste, afficher les pages Track (voir “Page des pistes 1-8” et “Page des pistes 9-16” à page 94).

S/E (Start/End)

Ces paramètres sont affichés uniquement lorsque la fonction “Auto Punch” est sélectionnée. Ils définissent le point de départ et d'arrêt de l'enregistrement Punch.

Metro (Metronome)

C'est le mouvement du métronome que l'on entend pendant l'enregistrement.

Off — Aucun click du métronome n'est émis pendant l'enregistrement. Une mesure de compte à rebours sera jouée avant le début de l'enregistrement.

On1 — Métronome enclenché, avec une mesure de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.

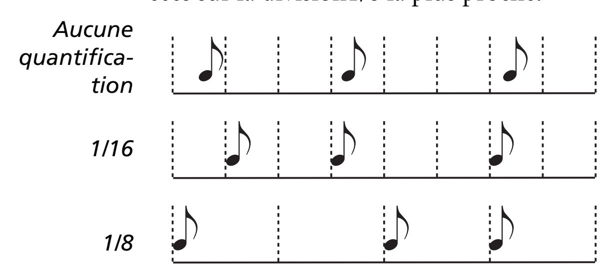
On2 — Métronome enclenché, avec deux mesures de compte à rebours avant le début de l'enregistrement.

Resol (Resolution)

Ce paramètre définit la quantification pendant l'enregistrement. La quantification est la correction des erreurs de temps ; les notes jouées trop tôt ou en retard sont déplacées sur l'axe le plus proche d'une “grille” rythmique que l'on règle via ce paramètre et permettant ainsi de jouer correctement.

Hi — Aucune quantification appliquée.

𝅘𝅥𝅰 (1/32)…♪ (1/8) — Résolution de la grille, exprimée en valeurs musicales. Par exemple, si vous sélectionnez 1/16, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/16 la plus proche ; de même si vous sélectionnez 1/8, toutes les notes sont déplacées sur la division1/8 la plus proche.



Meter

C'est la métrique (ou signature) du Morceau. Ce paramètre peut être réglé uniquement si le Morceau est vide, par exemple avant d'enregistrer. Pour insérer un changement de métrique à mi-Morceau, utiliser la fonction “Insert Measure” (voir page 106).

Sel.Tempo (Select Tempo)

Appuyer sur les contrôles de la section TEMPO/VALUE pour sélectionner ce paramètre qui règle le tempo.

***Note :** Même si d'autres paramètres sont sélectionnés, on peut modifier le Tempo en enfonçant le bouton SHIFT et en tournant le DIAL.*

***Note :** Les données du tempo remplacent et suppriment toujours les précédentes données de tempo éventuellement présentes.*

Tempo (Tempo Mode)

Ce paramètre définit la lecture des événements du tempo.

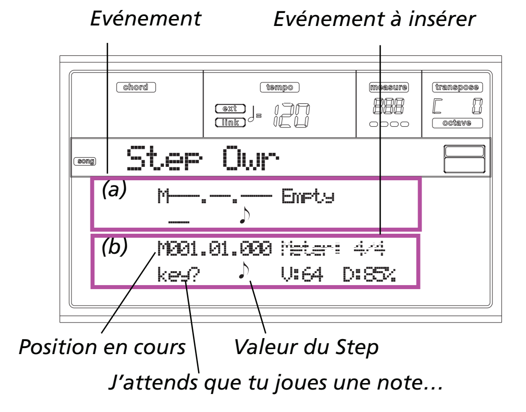
Record — Tous les changements de Tempo effectués pendant l'enregistrement sont enregistrés dans la Master Track.

Auto — Le Séquenceur reproduit tous les événements de Tempo enregistrés. Aucun nouvel événement de Tempo ne sera enregistré.

Manual — Le dernier réglage manuel du Tempo (définit via les contrôles de la section TEMPO/VALUE) détermine la valeur de Tempo en cours. Aucun changement de Tempo ne sera enregistré. C'est très pratique pour enregistrer le Morceau beaucoup plus lentement qu'avec son Tempo usuel.

PAGE STEP RECORD

Vous affichez cette page dans la page principale du mode Song Record, en sélectionnant le mode d'enregistrement “StepDub” ou “StepOwr” (paramètre “Rec”) et en appuyant sur SEQ1 PLAY/STOP.



(a) section

Evénement inséré précédemment. Vous pouvez supprimer cet événement et l'éditer à nouveau en appuyant sur le bouton <.

(b) section

Evénement à insérer. Voir les paramètres suivants pour des informations détaillées relativement à chaque élément de cette section.

M (Measure)

C'est la position de l'événement (note, silence ou accord) qui doit être inséré.

Meter

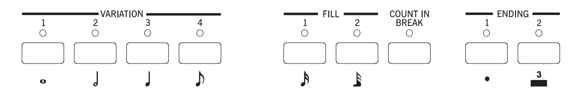
Métrique de la mesure en cours. Ce paramètre ne peut pas être modifié. Vous pouvez prédisposer un changement de Métrique (Meter) en utilisant la fonction Insert du menu Edit et insérer une nouvelle série de mesures ayant une métrique différente (voir “Page 22 - Edit: Insert Measures” à page 106).

key?

C'est un “prompt” qui vous demande de jouer une note ou un accord sur le clavier, pour entrer l'événement sur la position en cours.

Step value

Longueur de l'événement que l'on veut insérer. Pour modifier cette valeur, utilisez les boutons de NOTE VALUE disponibles en bas à gauche sur le tableau de bord.



w … r	Valeur de la note.
Dot (.)	Augmente de moitié de sa valeur la note sélectionnée.
Triplet (3)	Modifie la note sélectionnée en triolet (triplet note).

V (Velocity)

Il faut régler ce paramètre avant d'insérer une note ou un accord. Sa valeur influence la manière de jouer (par ex. valeur de vélocité) de l'événement que l'on veut insérer (toucher lourd).

KBD	Clavier. Vous pouvez sélectionner ce paramètre, en tournant le Dial dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Lorsque cette option est sélectionnée, le toucher lourd des notes jouées est reconnu et enregistré.
1…127	Valeur de Vélocité. L'événement sera inséré avec cette valeur de vélocité et le toucher lourd actuel de la note jouée sur le clavier sera ignoré.

D (Duration)

Durée de la note insérée. Le pourcentage correspond toujours à la valeur du pas.

50%	Staccato.
85%	Articulation ordinaire.
100%	Legato.

Boutons utilisés en mode Step Record

Bouton TIE

Lie la note que l'on insère à la précédente.

Bouton REST

Insère un silence.

Boutons NOTE VALUE

Sélectionnent la valeur du pas.

Bouton SEQ1 PLAY/STOP

Quitte le mode Step Record.

< (En arrière)

Allez au pas précédent pour supprimer l'événement inséré.

>> (En avant)

Allez au pas suivant pour remplir les espaces vides avec des silences.

MENU

Appuyez sur MENU dans n'importe quelle page pour afficher le menu d'édition Song. Ce menu permet d'afficher les diverses sections d'édition de Song.

Dans le menu, sélectionnez une section d'édition en appuyant sur les boutons VOLUME/VALUE (A-H), sélectionnez une page d'édition en appuyant sur PAGE + ou appuyez sur EXIT pour quitter le menu.

Dans une page d'édition, appuyez sur EXIT pour retourner à la page principale du mode opérationnel Song.



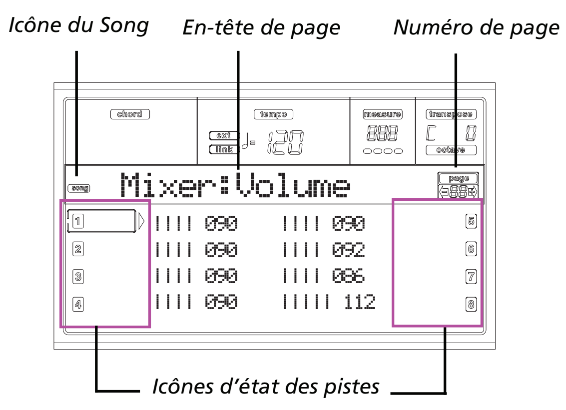
Chaque paramètre de ce menu correspond à une section d'édition. Chaque section d'édition présente à son tour plusieurs pages.

STRUCTURES DES PAGES D'ÉDITION

Dans Menu, sélectionner une section d'édition et/ou appuyer sur les boutons PAGE pour afficher la page désirée.

Appuyer sur EXIT pour retourner à la page principale du mode Song.

Toutes les pages d'édition présentent la même structure.

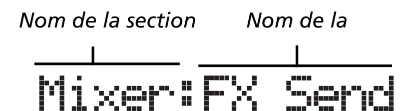


Icône du Song

Si allumée, l'icône indique que l'instrument est réglé en mode Song.

En-tête de page

L'en-tête affiche le nom de la page d'édition sélectionnée. Normalement, l'en-tête est formé de deux mots, le premier identifiant le nom de la section (par ex. "Mixer:FX Send" est une page de la section "Mixer") et le second se référant au nom de la page (par ex. "FX Send").



Page

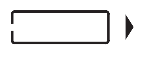
Cette case affiche le numéro de la page en cours.

A-H

Chaque paire de boutons de VOLUME/VALUE sélectionne une piste différente, un paramètre de commande, en fonction de la page d'édition.

Icônes de l'état des pistes

Une série d'icônes à côté de chaque piste affiche l'état des pistes.

 Piste ou paramètre sélectionné. Lorsque ce symbole est affiché, vous pouvez procéder à toutes les opérations disponibles pour ce paramètre.

1 16 Piste en reproduction ou à peine enregistrée.

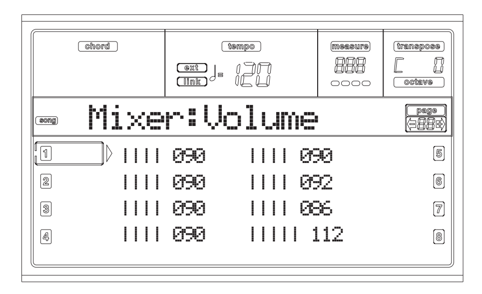
(aucune icône) La piste est coupée ou ne contient pas de données.

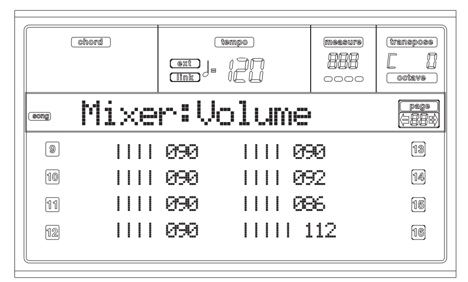
PAGE 1 - MIXER: VOLUME

Dans cette page vous réglez le volume de chacune des 16 pistes du séquenceur. Appuyez sur les boutons VOLUME/VALUE pour couper/activer la piste correspondante.

Une piste coupée reste désactivée tant qu'un autre Morceau n'est pas sélectionné.

Appuyez sur TRK SELECT pour afficher alternativement les pistes des Morceaux 1-8 et celles des Morceaux 9-16.

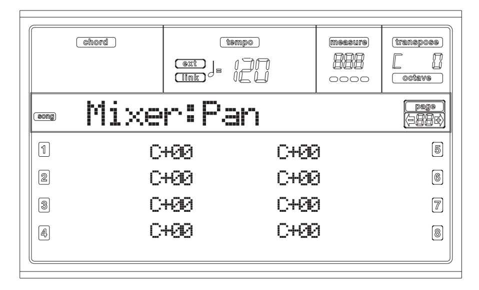


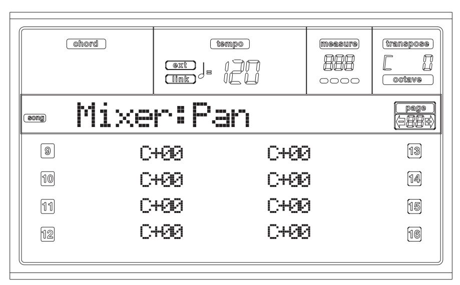


PAGE 2 - MIXER: PAN

Dans cette page vous réglez la position panoramique de chaque piste du Song.

Appuyez sur TRK SELECT pour afficher alternativement les pistes des Morceaux 1-8 et celles des Morceaux 9-16.





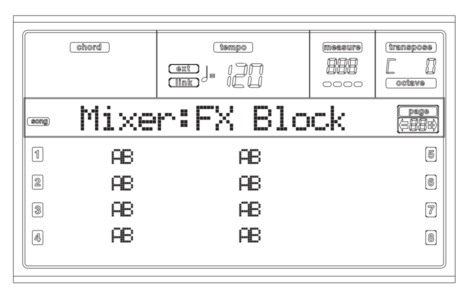
Pan

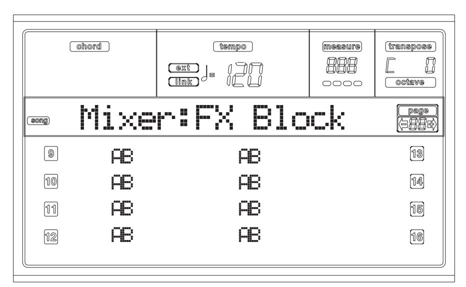
-64	Tout à gauche.
+00	Au centre.
+63	Tout à droite.
Off	Le signal direct (non soumis aux effets) n'est pas adressé aux sorties; la piste ne reproduit que le signal FX.

PAGE 3 - MIXER: FX BLOCK

Dans cette page vous sélectionnez une paire de processeurs d'effets (AB ou CD) pour chaque piste du Song.

Appuyez sur TRK SELECT pour afficher alternativement les pistes des Morceaux 1-8 et celles des Morceaux 9-16.

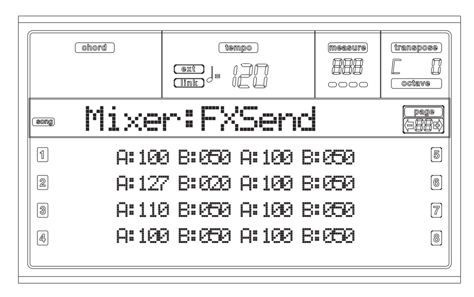


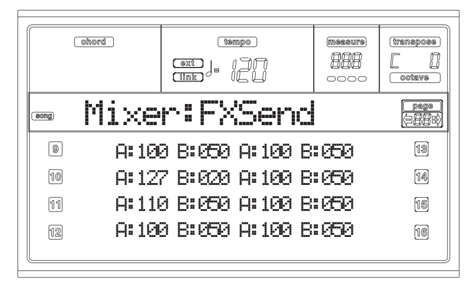


PAGE 4 - MIXER: FX SEND A/B (OU C/D)

Dans cette page, vous réglez le niveau du signal direct (non soumis aux effets) des pistes adressé à la paire de processeurs d'Internal FX A et B ou C et D. Affichez la page précédente ("Page 3 - Mixer: FX Block") pour sélectionner une paire de FX.

Appuyez sur TRK SELECT pour afficher alternativement les pistes des Morceaux 1-8 et celles des Morceaux 9-16.





Procédez comme suit:

1. Appuyez sur les boutons VOLUME/VALUE (A-H) pour sélectionner une piste.
2. Appuyez sur les boutons F1-F4 pour sélectionner un paramètre pour la piste sélectionnée.
3. Appuyez sur les boutons TEMPO/VALUE pour modifier la valeur du paramètre.

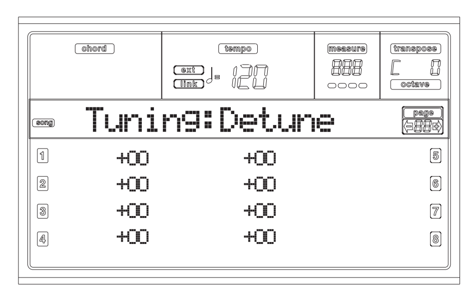
Paramètres

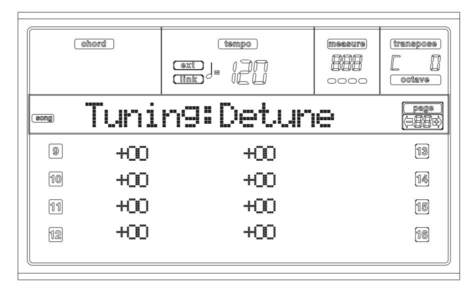
000	Aucun effet. Uniquement le signal direct (non soumis aux effets) est adressé aux sorties.
127	Effet au 100%. Le signal direct (non soumis aux effets) et les signaux soumis aux effets sont adressés aux sorties avec le même niveau.

PAGE 5 - TUNING: DETUNE

Dans cette page, vous réglez le désaccordage de chaque piste.

Appuyez sur TRK SELECT pour afficher alternativement les pistes des Morceaux 1-8 et celles des Morceaux 9-16.





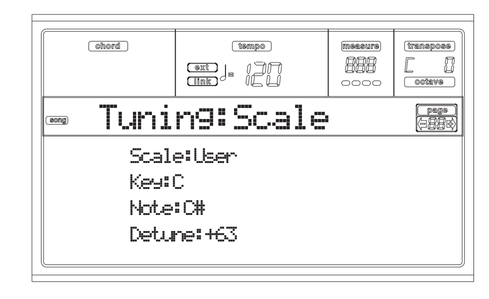
Detune

C'est le désaccordage fin.

-64	Hauteur la plus basse.
0	Accordage standard.
+63	Hauteur la plus aiguë.

PAGE 6 - TUNING: SCALE

Dans cette page, vous sélectionnez une gamme alternative pour les piste du Song.



Scale

Gamme alternative pour les pistes du Song. Voir la liste des gammes disponibles dans "Gammes" à page 231. Pour couper/activer la gamme alternative sur chaque piste du Song, voir "Page 7 - Tuning: PitchBend/Scale" à page 102.

Key

Paramètre nécessaire pour certaines Gammes (Scales), lorsque vous devez régler une clé préférée.

Note

Note en édition. Ce paramètre est affiché lorsqu'une User Scale (Gamme Utilisateur) est sélectionnée.

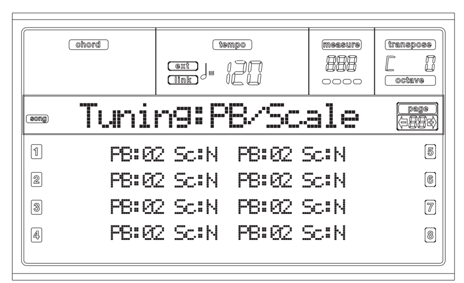
Detune

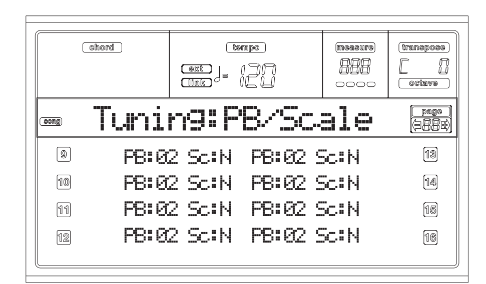
Variation de la note par rapport à l'accordage standard (standard Equal tuning). Ce paramètre est affiché lorsqu'une User Scale est sélectionnée.

PAGE 7 - TUNING: PITCHBEND/SCALE

Dans cette page, vous sélectionnez la plage d'action du Pitch Bend sur les pistes du Song. Cette fonction permet également d'activer/de couper la gamme alternative sur chaque piste.

Appuyez sur TRK SELECT pour afficher alternativement les pistes des Morceaux 1-8 et celles des Morceaux 9-16.





PB (Pitch Bend)

Ces paramètres indiquent la plage de Pitch Bend de chaque piste, par pas de demi-tons.

01…12	Plage maximum de Pitchbend positif ou négatif (par pas de demi-tons). 12 = ±1 octave.
Off	Aucun Pitchbend disponible.

Sc (Scale)

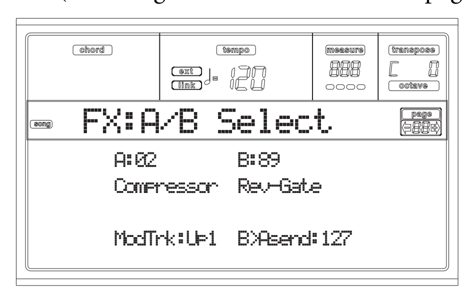
Ce paramètre permet d'activer/de couper la gamme alternative sur chaque piste. Voir comment sélectionner une gamme alternative dans "Page 6 - Tuning: Scale" à page 101.

Yes (oui)	La piste joue la gamme alternative.
No (non)	La piste joue la gamme Global (voir "Scale (Gamme)" à page 133)

PAGE 8 - FX: A/B SELECT

Dans cette page, vous sélectionnez les effets A et B; l'effet A est un effet de réverbération, tandis que l'effet B est un effet modulant.

Les Fichiers Standard MIDI Files utilisent généralement deux effets. Néanmoins, vous pouvez affecter quatre effets à chaque Morceau (voir "Page 3 - Mixer: FX Block" à page 100).



Note: Lorsque vous arrêtez le Morceau ou vous en sélectionnez un différent, les effets d'usine sont de nouveau sélectionnés. Néanmoins, vous pouvez arrêter le Morceau, modifier les effets et relancer le Morceau. Sauvegardez le Morceau pour conserver de manière permanente les effets.

A, B

Effets affectés aux processeurs d'effets A et B. Normalement, A correspond à l'effet de réverbération et B à l'effet modulant (chorus, flanger, delay…). Voir la liste des effets disponibles dans "Effets" à page 183.

ModTrk (Modulating Track)

Piste source pour les messages modulants MIDI. Vous pouvez moduler un paramètre d'effet par le biais d'un message MIDI généré par un contrôleur physique.

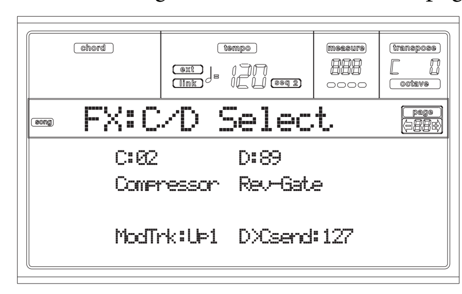
B>Asend (B>A Send)

Quantité d'effet B renvoyé à l'entrée de l'effet A.

PAGE 9 - FX: C/D SELECT

Dans cette page, vous sélectionnez les effets C et D. Généralement l'effet C correspond à un effet de réverbération, tandis que l'effet D à un effet modulant.

Les Fichiers Standard MIDI Files utilisent généralement deux effets. Néanmoins, vous pouvez affecter quatre effets à chaque Morceau (voir "Page 3 - Mixer: FX Block" à page 100).



Note: Lorsque vous arrêtez le Morceau ou vous en sélectionnez un différent, les effets d'usine sont de nouveau sélectionnés. Néanmoins, vous pouvez arrêter le Morceau, modifier les effets et relancer le Morceau. Sauvegardez le Morceau pour conserver de manière permanente les effets.

C, D

Effets affectés aux processeurs d'effets C et D. Normalement, C correspond à l'effet de réverbération et D à l'effet modulant (chorus, flanger, delay…). Voir la liste des effets disponibles dans "Effets" à page 183.

ModTrk (Modulating Track)

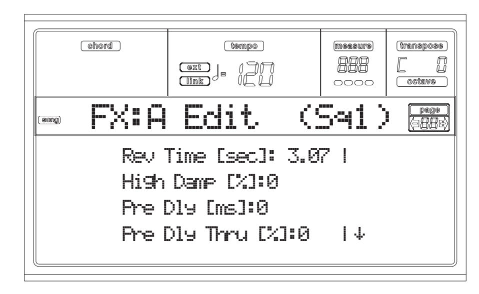
Piste source pour les messages modulants MIDI. Vous pouvez moduler un paramètre d'effet par le biais d'un message MIDI généré par un contrôleur physique.

D>Csend (D>C Send)

Quantité d'effet D renvoyé à l'entrée de l'effet C.

PAGE 10 - FX: A EDITING

Cette page affiche les paramètres d'édition de l'effet A (généralement une réverbération).



Appuyez sur la paire de boutons E-F et G-H de la section VOLUME/VALUE pour dérouler la liste des paramètres.

Appuyez sur la paire de boutons A-D de la section VOLUME/VALUE pour sélectionner et éditer un paramètre.

Appuyez sur les boutons TEMPO/VALUE pour éditer le paramètre sélectionné.

Note: *Lorsque vous arrêtez le Morceau ou vous en sélectionnez un différent, les effets d'usine sont de nouveau sélectionnés. Néanmoins, vous pouvez arrêter le Morceau, modifier les effets et relancer le Morceau. Sauvegardez le Morceau pour conserver de manière permanente les effets.*

Paramètres

Voir la liste des paramètres disponibles pour chaque effet dans "Effets" à page 183.

PAGE 11 - FX: B EDITING

Cette page affiche les paramètres d'édition de l'effet B (généralement un effet modulant). Voir les informations détaillées dans le paragraphe précédent "Page 10 - FX: A Editing".

PAGE 12 - FX: C EDITING

Cette page affiche les paramètres d'édition de l'effet C. Voir les informations détaillées dans le paragraphe précédent "Page 10 - FX: A Editing".

PAGE 13 - FX: D EDITING

Cette page affiche les paramètres d'édition de l'effet D. Voir les informations détaillées dans le paragraphe précédent "Page 10 - FX: A Editing" above.

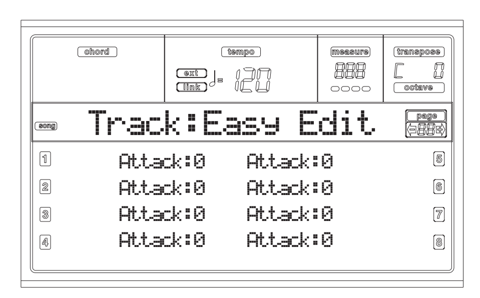
PAGE 14 - TRACK: EASY EDIT

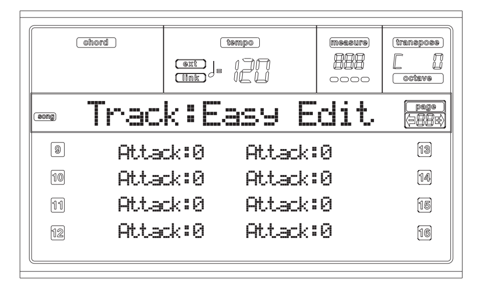
Dans cette page, vous éditez les paramètres principaux des Programs (sons) affectés à chaque piste.

Note: *Toutes les valeurs sont relatives à la valeur originale du Program.*

Vous pouvez également modifier le volume de chaque classe de Drums et de Percussions, si la piste sélectionnée est prédisposée en mode Drum (voir successivement "Page 15 - Track: Mode").

Appuyez sur TRK SELECT pour afficher alternativement les pistes des Morceaux 1-8 et celles des Morceaux 9-16.





Procédez comme suit:

1. Appuyez sur les boutons VOLUME/VALUE (A-H) pour sélectionner une piste.
2. Appuyez sur les boutons F1-F4 pour sélectionner un paramètre du son ou sa valeur. (Voir la section "Drum tracks" pour les pistes Drum et Percussion).
3. Appuyez sur les boutons TEMPO/VALUE pour modifier le paramètre du son ou sa valeur.

Paramètres

Attack	Délai d'attaque. Spécifie le volume du son qui part de 0 (c'est à dire quand vous appuyez sur la touche) jusqu'à son niveau maximum,.
Decay	Délai de chute. Spécifie la vitesse entre le niveau final de l'Attack et le commencement du Release (relâchement).
Release	Délai de relâchement. Spécifie le temps requis pour la transition du volume de la phase de maintien (ou du Decay) au niveau zéro. La fonction Release est activée en relâchant une touche.
Cutoff	Filtre de coupure. Règle le brillant du son.
Resonance	Utilisez le Filtre de Résonance pour régler l'ampleur de la plage de fréquence affectée au Filtre.
Vibrato Rate	Vitesse du Vibrato.
Vibrato Depth	Intensité du Vibrato.
Vibrato Delay	Spécifie le délai qui doit s'écouler avant que le Vibrato ne commence, ensuite le son démarre.

Pistes Drum

Lorsqu'une piste est prédisposée en Mode Drum (comme les pistes Drum et Percussion), vous pouvez régler le volume de chaque catégorie de Drum et de Percussion.

Kick V	Volume de Kick drums.
Snare V	Volume de Snare drums.
Tom V	Volume de Toms.
HiHat V	Volume de Hi-Hat.

CymbalV	Volume de Ride, Crash et cymbales diverses.
Percus1V	Règle le volume de “Classic” percussion.
Percus2V	Règle le volume de “Ethnic” percussion.
SFX V	Volume des effets spéciaux.

Reset

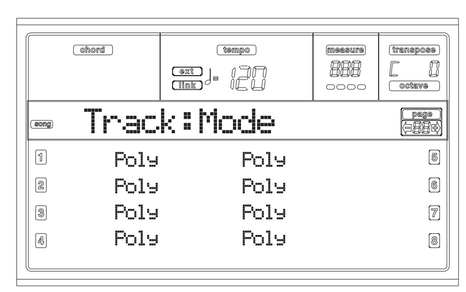
Vous pouvez rétablir la valeur du paramètre en maintenant enfoncé le bouton SHIFT et en appuyant simultanément sur le bouton VOLUME/VALUE de la piste sélectionnée. Lorsque vous appuyez sur la susdite combinaison de boutons, la fenêtre Reset est affichée à l’écran:

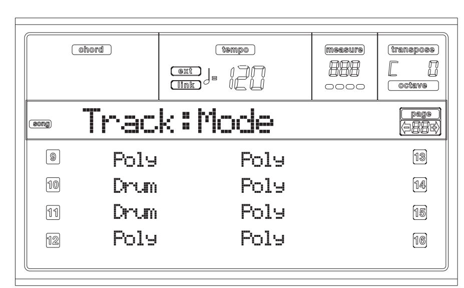


Appuyez sur ENTER/YES pour rétablir la piste sélectionnée. Maintenez enfoncé SHIFT et appuyez sur ENTER/YES pour rétablir toutes les pistes. Appuyez sur EXIT/NO pour quitter et laisser les paramètres inchangés.

PAGE 15 - TRACK: MODE

Dans cette page, vous réglez le mode polyphonique de chaque piste.
Appuyez sur TRK SELECT pour afficher alternativement les pistes des Morceaux 1-8 et celles des Morceaux 9-16.



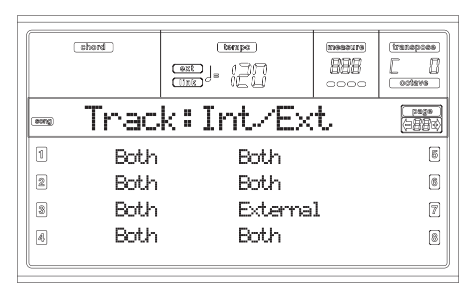


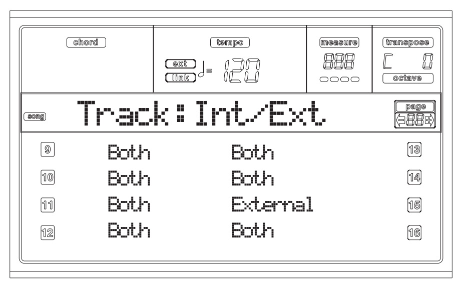
Paramètres

Drum	C’est une piste Drum/Percussion Vous ne pouvez affecter ni une fonction Master Transpose, ni octave Transpose à ces pistes. Vous pouvez régler le volume pour chaque classe d’instruments de percussion (“Page 14 - Track: Easy Edit” à page 103).
Poly	Ce type de pistes est polyphonique, vous pouvez, par exemple, jouer plus d’une note simultanément.
Mono	Ce type de pistes est monophonique, c’est à dire que chaque nouvelle note interrompt la précédente.
Mono Right	C’est une piste mono mais dont la priorité est affectée à la note la plus aiguë jouée.

PAGE 16 - TRACK: INTERNAL/EXTERNAL

Dans cette page, vous réglez l’état Internal ou External de chaque piste. Très pratique pour piloter un expandeur externe par le biais d’une piste Song.
Appuyez sur TRK SELECT pour afficher alternativement les pistes des Morceaux 1-8 et celles des Morceaux 9-16.





Paramètres

Internal	La piste joue les sons générés par le dispositif de sons interne. Elle ne reproduit pas un instrument externe connecté à la borne MIDI OUT.
External	La piste reproduit un instrument externe connecté à la borne MIDI OUT. Elle ne reproduit pas les sons internes, ceux qui sauvegardent la polyphonie. Lorsqu'une piste est réglée sur “External”, les données de Control Change et Program Change transmises sont affichées à la place du nom du Program affecté à la piste. Dans l'exemple suivant, **CC#0** correspond au Control Change 0 (Bank Select MSB), **CC#32** correspond au Control Change 32 (Bank Select LSB), **PC** correspond à Program Change..

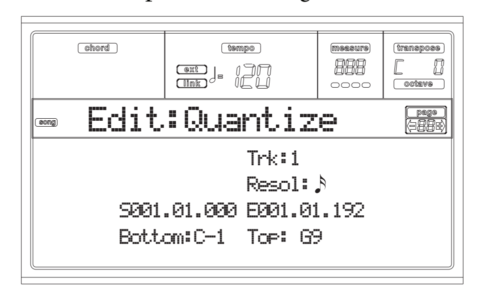
121- 3- 0

CC#0 CC#32 PC

Both	La piste reproduit tant les sons internes que ceux d’un instrument externe connecté à la borne MIDI OUT.

PAGE 17 - EDIT: QUANTIZE

La fonction de quantification permet de corriger les erreurs de rythme commises pendant l'enregistrement.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyer sur ENTER pour les exécuter. L'écran affiche le message "Are you sure? (Sûr ?)". Appuyer sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.

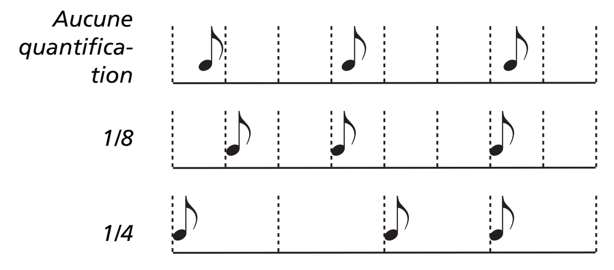
Trk (Track)

Définir ce paramètre pour sélectionner une piste.

All	Toutes les pistes sélectionnées.
1…16	Piste sélectionnée.

Resol (Resolution)

Ce paramètre définit la quantification après l'enregistrement. Si vous sélectionnez, par exemple, 1/8a, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/8 la plus proche. En sélectionnant 1/4, toutes les notes sont déplacées sur la division 1/4 la plus proche.



1/32…1/4	Résolution de grille exprimée sous forme de valeurs musicales. La lettre "a" après la valeur signifie qu'aucun swing n'est appliqué. Les lettres "b…f" après la valeur signifient qu'un swing-quantization est appliqué.

S / E (Start/End)

Ces paramètres définissent le début (S) et la fin (E) de la plage de quantification.

Pour sélectionner une séquence de quatre mesures commençant au début du Morceau, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

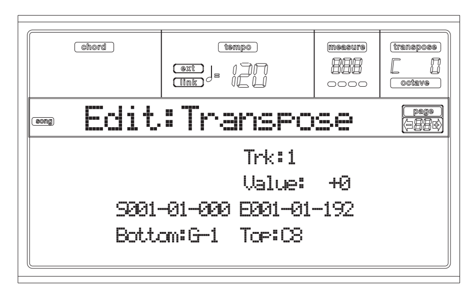
Bottom / Top

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de quantification du clavier. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum.

Note : *Ces paramètres sont disponibles uniquement si une piste Drum est sélectionnée.*

PAGE 18 - EDIT: TRANSPOSE

Dans cette page vous définissez la valeur de transposition (décalage) d'un Morceau, d'une piste ou d'une partie d'une piste.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyer sur ENTER pour les exécuter. L'écran affiche le message "Are you sure? (Sûr ?)". Appuyer sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.

Trk (Track)

Définir ce paramètre pour sélectionner une piste.

All	Toutes les pistes sélectionnées (sauf les pistes Drum).
1…16	Piste sélectionnée.

Value

Valeur de la transposition (par pas de demi-tons)).

S / E (Start/End)

Ces paramètres définissent le début (S) et la fin (E) de la plage de transposition.

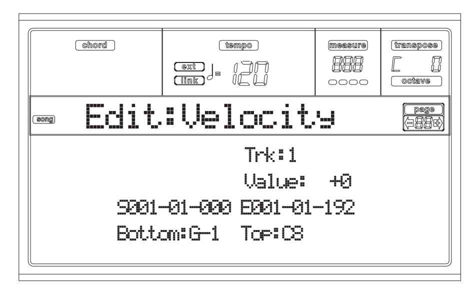
Pour sélectionner une séquence de quatre mesures commençant au début du Morceau, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

Bottom / Top

Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de transposition du clavier. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum.

PAGE 19 - EDIT: VELOCITY

Dans cette page vous définissez la valeur de Velocity (toucher) des notes.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyer sur ENTER pour les exécuter. L'écran affiche le message "Are you sure? (Sûr ?)". Appuyer sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.

Trk (Track)

Définir ce paramètre pour sélectionner une piste.

All	Toutes les pistes sélectionnées.
1…16	Piste sélectionnée.

Value
Valeur du changement de Velocity.

S / E (Start/End)
Ces paramètres définissent le début (S) et la fin (E) de la plage sur laquelle appliquer le changement de toucher.
Pour sélectionner une séquence de quatre mesures commençant au début du Morceau, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

Bottom / Top
Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage du clavier sur laquelle appliquer le changement du toucher. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum.

PAGE 20 - EDIT: DELETE

Dans cette page, vous pouvez supprimer des événements MIDI du Morceau.



Après avoir réglé les différents paramètres, appuyer sur ENTER pour les exécuter. L'écran affiche le message "Are you sure? (Sûr ?)". Appuyer sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.

Trk (Track)
Définir ce paramètre pour sélectionner une piste.

All	Toutes les pistes sélectionnées (sauf les pistes Drum).
1…16	Piste sélectionnée.

Ev (Event)
Type d'événement MIDI à supprimer.

All	Tous les événements. La mesure, même vide, n'est pas supprimée.
Note	Toutes les notes dans la plage sélectionnée.
Dup.Note	Toutes les notes doubles. Lorsque deux notes ayant même hauteur sont présentes dans le même tick, celle dont le toucher est inférieur sera supprimée.
A.Touch	Evénements After Touch.
P.Bend	Evénements Pitch Bend.
PrChange	Evénements Program Change, les blocs Control Change #00 (Bank Select MSB) et #32 (Bank Select LSB) étant exclus.
C.Change	Tous les événements de Control Change, par exemple Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal…
CC00/32…CC127	Evénements Single Control Change. Numéros doubles (tels que 00/32) de Control Change sont des blocs MSB/LSB.

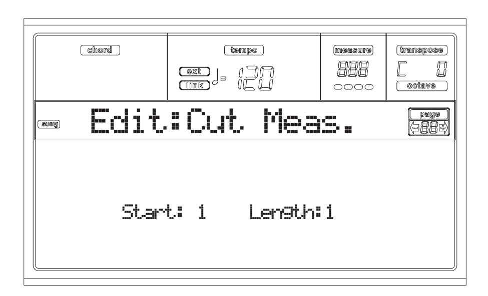
S / E (Start/End)
Ces paramètres définissent le début (S) et la fin (E) de la plage à supprimer.
Pour sélectionner une séquence de quatre mesures commençant au début du Morceau, Start doit être réglé à 1.01.000 et End à 5.01.000.

Bottom / Top
Ces paramètres définissent les limites inférieure et supérieure de la plage de clavier à supprimer. Si la même note est sélectionnée dans les paramètres Bottom et Top, on peut sélectionner un instrument de percussion individuel dans une piste Drum.

Note : *Ces paramètres sont disponibles uniquement si les options All ou Note sont sélectionnées.*

PAGE 21 - EDIT: CUT MEASURES

Dans cette page, vous pouvez couper des mesures du Morceau.



Après avoir réglé les paramètres Start et Length, appuyer sur ENTER pour les exécuter. L'écran affiche le message "Are you sure? (Sûr ?)". Appuyer sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.

Après la coupure, les mesures successives sont déplacées en arrière, de manière à ne pas créer des vides entre une mesure et une autre.

Start
Première mesure sur laquelle commencer la coupure.

Length
Nombre de mesures à couper.

PAGE 22 - EDIT: INSERT MEASURES

Dans cette page, vous pouvez insérer des mesures dans le Morceau. Cette fonction permet également d'insérer des mesures avec une métrique différente (signature).



Après avoir réglé les paramètres Meter, Start et Length, appuyer sur ENTER pour les exécuter. L'écran affiche le message "Are you sure? (Sûr ?)". Appuyer sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.

Note : *On ne peut pas ajouter des mesures après le point final du Morceau. Pour ajouter des mesures après le point final, il faut utiliser les fonctions Record ou Copy.*
Note : *Si le morceau est vide, la fonction ne produit aucun effet.*

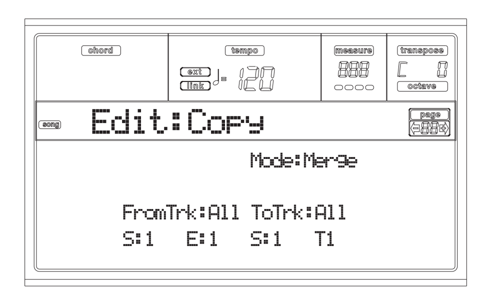
Meter
Métrique de la mesure à insérer.

Start
Première des mesures insérées.

Length
Nombre de mesures à insérer.

PAGE 23 - EDIT: COPY

Dans cette page, vous pouvez copier des pistes ou des phrases.



Après avoir réglé les divers paramètres, appuyer sur ENTER pour les exécuter. L'écran affiche le message "Are you sure? (Sûr ?)". Appuyer sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.
Note : *Si l'on copie trop d'événements sur le même "tick", l'écran affiche le message "Too many events! (trop d'événements !)" et l'opération Copy ne produit aucun effet.*

Mode
Ce paramètre sélectionne le mode Copy.

Merge	Les données copiées sont ajoutées aux données présentes sur la position cible.
Overwrite	Les données copiées remplacent toutes les données sur la position cible. ***Attention :*** *Les données supprimées ne peuvent pas être récupérées !*

FromTrk (From Track)

ToTrk (To Track)
Définir ces paramètres pour sélectionner la piste source et cible à copier.

All	Toutes les pistes. La piste cible ne peut pas être sélectionnée.
1…16	Pistes source et cible sélectionnées.

S/E
Les paramètres "S/E" de gauche déterminent le début et la fin de la mesure à copier. Par exemple, si S=1 et E=4, Les quatre premières mesures sont copiées.

S
Le paramètre "S" de droite est la première mesure cible.

T
Nombre de fois que la copie doit être effectuée.

PAGE 24 - EVENT EDIT

On accède à cette page depuis le Menu du mode Song. Dans la page Event Edit, vous pouvez éditer chaque événement d'une piste. Voir les informations détaillées de la procédure d'édition d'événement dans "Procédure Event Edit" à page 109.



Type d'événement   Première valeur   Deuxième valeur

Trk (Track)
Piste en édition. Pour sélectionner une piste différente, appuyez sur l'un des boutons de la section VOLUME/VALUE A et ainsi ouvrir la fenêtre Go To Track.



Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner la piste et appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur EXIT pour quitter.

1…16	L'une des pistes normales du Morceau. Ces pistes contiennent des données musicales telles que notes et contrôleurs.
Master	C'est une piste spéciale qui contient les changements de Tempo, de Métrique, de données de Gamme et de Transposition, ainsi que les effets des paramètres.

Position
Position de l'événement affiché à l'écran, exprimé sous forme 'aaa.bb.ccc', où :

- 'aaa' correspond à la mesure
- 'bb' correspond au battement
- 'ccc' correspond au tick (chaque quart de battement = 384 ticks)

Vous pouvez éditer ce paramètre pour déplacer l'événement sur une position différente.

Ev (Event)
Type et valeurs de l'événement affiché à l'écran. En fonction de l'événement sélectionné, la valeur peut changer. Ce paramètre visualise également le symbole (non-éditable) "End Loop" qui signale la fin d'une variation d'accord (Chord Variation).

Voici les événements présents dans les pistes normales (1-16).

Evéne-ment	Première valeur	Deuxième valeur
Note	Nom de la note	Velocité
Prog	Numéro de Program Change	–
Ctrl	Numéro de Control Change	Valeur de Control Change
Bend	Valeur de Bending	–
Aftt	Valeur de Mono (Chan-nel) Aftertouch	–
PAft	Note à laquelle l'After-touch est appliqué	Valeur de Poly Aftertouch

Ci-dessous, les événements présents dans la piste Master.

Evénement	Première valeur	Deuxième valeur
Tempo	Changements de Tempo	–
Volume	Valeur de Master Volume	–
Meter	Changement de Métrique[a]	–
Scale	L'une des gammes pré-disposées par défaut	Note fondamen-tale de la gamme sélec-tionnée
UScale (User Scale)	L'une des gammes pré-disposées par l'Utilisa-teur	Note fondamen-tale de la gamme sélec-tionnée
QoT (Quarter of Tone)	Note altérée	Altération de note[b]
QoT Clear (Quar-ter of Tone Clea-ring)	Remise à zéro de tous les changements de gamme	–
FXType	L'un des quatre proces-seurs FX disponibles	Numéro de l'effet[c]
FXSend	Feedback Send (B>A ou D>C)	Niveau d'envoi du Feedback

a. Les changements de Métrique ne peuvent être ni modifiés, ni insérés. Pour insérer un changement de Métrique, il faut utiliser la fonction Insert disponible dans la section Edit et insérer une série de mesures ayant une Métrique différente.

b. Pour modifier les réglages de Quarter of Tone, sélectionnez la première valeur, ensuite sélectionnez la hauteur de gamme à modifier. Editez la deuxième valeur pour modifier l'accordage des notes de la gamme sélectionnée.

c. Lors de la sélection d'un numéro d'effet différent pendant une édition, les réglages d'usine sont affectés à cet événement.

Pour modifier le type d'événement, utilisez les boutons de la section VOLUME/VALUE C pour sélectionner la ligne Event et ensuite appuyez sur ces mêmes boutons, ou sur les contrôles de TEMPO/VALUE, pour sélectionner un type d'événement différent.

Pour sélectionner et modifier la valeur de l'événement, appuyez sur les touches de fonction F3 et F4 et utilisez les boutons de la section VOLUME/VALUE G ou les contrôles de TEMPO/VALUE.

Length

Longueur de l'événement de Note sélectionné. La grandeur de cette valeur est identique à la valeur de la Position.

Note : *Si vous modifiez une longueur "000.00.000" en une longueur différente, vous ne pouvez plus rétablir la valeur originale. Cette valeur de longueur zéro, d'ailleurs assez rare, peut se trouver dans les pistes de batterie et de percussion d'un Morceau réalisé en mode Backing Sequence.*

Contrôles de transport, navigation et d'édition

Boutons VOLUME/VALUE E/F et H

Ces boutons correspondent aux contrôles "Aller à l'événement précédent" et "Aller à l'événement suivant". Ils correspondent aux flèches de défilement affichées à l'écran.

Boutons VOLUME/VALUE G

Appuyez sur ces boutons pour sélectionner la plage de valeur du paramètre correspondant.

Touches F3 et F4

Après avoir sélectionné la plage de valeur du paramètre via les boutons VOLUME/VALUE G, appuyez sur ces touches pour sélectionner, respectivement, la première et la deuxième valeur de l'événement en édition.

Bouton SEQ1 PLAY/STOP

Appuyez sur PLAY/STOP pour reproduire le Morceau en édition. Appuyez de nouveau sur PLAY/STOP pour l'arrêter.

SHIFT + << ou >>

Enfoncez le bouton SHIFT et appuyez sur les boutons << ou >> pour ouvrir la fenêtre Go to Measure.

```
 Go to Measure: 1
Enter=Ok  Exit=Cancel
```

Utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour sélectionner une mesure et appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur EXIT pour quitter.

SHIFT + PAUSE

Avec le séquenceur en fonction, enfoncez SHIFT et appuyez sur PAUSE pour afficher à l'écran l'événement qui est en train de jouer. Cette fonction est dénommée Catch Locator.

INSERT

Appuyez sur le bouton INSERT pour insérer un nouveau événement sur la Position affichée. Les valeurs par défaut sont Type = Note, Hauteur = Do4, Velocité = 100, Longueur = 192.

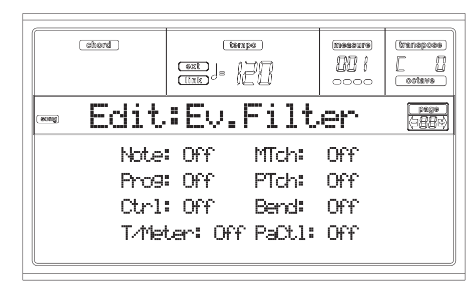
Note : *Vous ne pouvez pas insérer de nouveaux évènements dans un Morceau vide non enregistré. Pour insérer un événement, vous devez d'abord insérer quelques mesures vides. Utilisez la fonction Insert à laquelle vous accédez en appuyant sur Menu et sur l'un des boutons de la section VOLUME/VALUE F et en appuyant ensuite deux fois sur PAGE+.*

DELETE

Appuyez sur le bouton DELETE pour supprimer l'évènement affiché à l'écran.

PAGE 25 - EVENT FILTER

Dans cette page, vous sélectionnez les types d'évènements qui doivent être affichés dans la page Event Edit. Dans la page Event Edit, appuyez sur PAGE+ pour accéder à cette page.



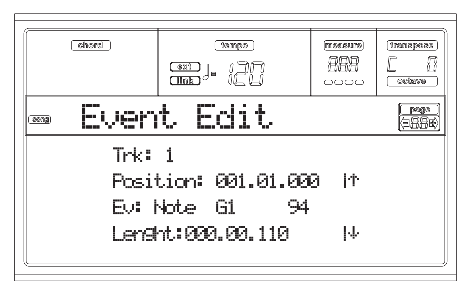
Réglez à Off le filtre de tous les types d'événements qui doivent être affichés dans la page Event Edit.

Note	Notes.
Prog	Valeurs de Program Change.
Ctrl	Evénements de Control Change.
T/Meter	Changements de Tempo et de Métrique (uniquement Master Track).
Aftt	Evénements Mono (Channel) Aftertouch.
PAft	Evénements Poly Aftertouch.
Bend	Evénements de Pitch Bend.
PaCtl	Contrôles exclusifs du Pa50SD, tels que réglages de FX et Scale. Ces contrôles sont enregistrés dans la Master Track et sauvegardés dans les données de System Exclusive.

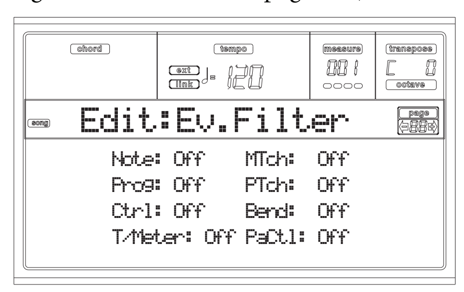
PROCÉDURE EVENT EDIT

Event Edit est la page dans laquelle vous pouvez modifier individuellement chaque événement MIDI de la piste sélectionnée. Vous pouvez, par exemple, remplacer une note par une autre ou modifier son toucher. La procédure générale d'édition d'un événement est la suivante :

1. Dans la page principale du mode Song, chargez le Morceau que vous désirez éditer (voir "Page Principale" à page 93). Si vous avez déjà chargé ou enregistré un Morceau, cette opération n'est pas nécessaire.
2. Appuyez sur MENU et sur l'un des boutons de la section VOLUME/VALUE H pour sélectionner la section Event Edit. L'écran affiche la page Event Edit (voir les informations détaillées de "Page 24 - Event Edit" à page 107).



3. Appuyez sur SEQ1 PLAY/STOP pour reproduire le Morceau. Appuyez de nouveau sur SEQ1 PLAY/STOP pour l'arrêter.
4. Appuyez sur PAGE+ pour afficher la page Event Filter et réglez le filtre à "Off" pour tous les types d'événements que vous voulez afficher (voir les informations détaillées de "Page 25 - Event Filter" à page 109).



5. Appuyez sur PAGE- pour retourner à la page Event Edit.
6. Appuyez sur le bouton VOLUME/VALUE A (Trk) pour sélectionner la piste à éditer. La fenêtre Go To Track est affichée.



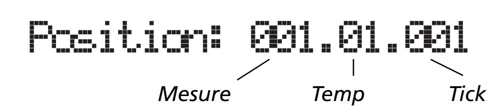
Utilisez les contrôles de la section TEMPO/VALUE pour sélectionner la piste et appuyez sur ENTER pour confirmer (ou sur EXIT pour quitter).

7. La liste des événements présents dans la piste sélectionnée est affichée à l'écran.



Voir les informations détaillées sur les types d'événements et leurs valeurs dans le paragraphe "Page 24 - Event Edit" plus bas.

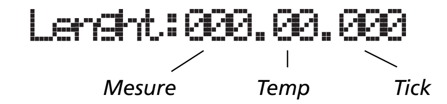
8. Utilisez les boutons de la section VOLUME/VALUE B pour sélectionner la Position de la ligne. Utilisez ces boutons ou les contrôles de la section TEMPO/VALUE pour modifier la position de l'événement.



9. Utilisez les boutons de la section VOLUME/VALUE C pour sélectionner la ligne Event. Pour modifier le type d'événement, appuyez sur les boutons de la section VOLUME/VALUE C ou sur les contrôles de TEMPO/VALUE. Appuyez sur les boutons de la section VOLUME/VALUE G et sur les touches de fonction F3 et F4 pour sélectionner respectivement la première et la deuxième valeur du paramètre. Utilisez les boutons de la section VOLUME/VALUE G ou les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier la valeur sélectionnée.



10. Si un événement de Note est sélectionné, utilisez les boutons de la section VOLUME/VALUE D pour sélectionner la longueur (Length) de la ligne et toujours les mêmes boutons, ou les contrôles de TEMPO/VALUE, pour modifier la longueur de l'événement.



• Après avoir modifié l'événement visualisé, vous pouvez passer à l'événement suivant en appuyant sur les **boutons de la section VOLUME/VALUE H** (Pour aller au suivant) ou au précédent en appuyant sur les **boutons de la section VOLUME/VALUE E/F** (Pour aller au précédent).

• Vous pouvez appuyer sur **SHIFT + sur les raccourcis** << **ou** >> pour aller à une mesure différente (voir "SHIFT + << ou >>" à page 108)

• Lorsque le séquenceur est en fonction, les **raccourcis SHIFT + PAUSE** permettent de déplacer l'événement en cours dans l'écran (voir "SHIFT + PAUSE" à page 108).

• Comme détaillé au point 3, il suffit d'appuyer sur SEQ1 PLAY/STOP pour reproduire le Morceau et appuyez de nouveau sur SEQ1 PLAY/STOP pour arrêter le séquenceur.

11. Le bouton INSERT permet d'insérer un événement sur la Position affichée (un événement de Note avec des valeurs par défaut sera inséré). Appuyez sur DELETE pour supprimer l'événement affiché à l'écran.

12. Lorsque l'édition est terminée, vous pouvez sélectionner une autre piste (aller au point 6).

13. Lorsque l'édition du Morceau entier est terminée, appuyez sur EXIT pour retourner dans la page principale du mode Song et sélectionnez la commande Save Song pour sauvegarder le Morceau sur carte. Voir à page 95 les informations détaillées de la sauvegarde d'un Morceau.

14. MODE OPÉRATIONNEL PROGRAM

Le mode opérationnel Program permet de reproduire les Programs et de les modifier.

Pour en sélectionner un, voir le chapitre “Opérations de base”.

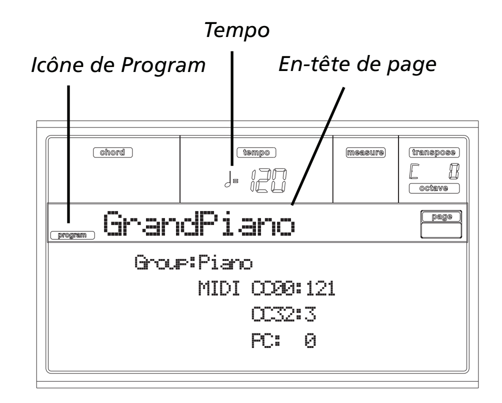
Dans ce mode, le Program sélectionné peut être reproduit sur toute l’extension du clavier.

Pour sélectionner automatiquement le Program que l’on veut affecter à la dernière piste sélectionnée, enfoncez le bouton SHIFT et appuyez sur le bouton PROGRAM.

Astuce : *C’est très pratique pour afficher le numéro de Bank Select/Program Change lors de la programmation d’un Morceau sur un séquenceur externe.*

PAGE PRINCIPALE

La page principale du mode opérationnel Program se présente comme suit :.



Icône de Program (Program icon)

Lors de la mise sous tension de l’instrument, cette icône signale que l’instrument est prédisposé en mode Program.

En-tête de page (Page Header)

Cette ligne affiche le nom du Program sélectionné. Utilisez les contrôles de la section TEMPO/VALUE ou ceux de la section PROGRAM/PERFORMANCE pour sélectionner un Program. (Voir les informations détaillées dans “Sélectionner un Program” à la page 6-3).

Tempo

Correspond au tempo du Séquenceur 1. Le Tempo est l’un des AMS (voir la liste des “Liste AMS (Alternate Modulation Source)” à page 131). Utilisez la combinaison SHIFT + DIAL pour le modifier.

A (Group)

Ce paramètre, non-éditable, visualise dans quel groupe le Program est inclus. Un groupe correspond à un bouton PROGRAM/PERFORMANCE.

B (CC00)

Ce paramètre, non-éditable, visualise la valeur du message de Control Change (CC) 00 (ou Bank Select MSB) du Program sélectionné.

C (CC32)

Ce paramètre, non-éditable, visualise la valeur du message de Control Change (CC) 32 (a.k.a. Bank Select LSB) du Program sélectionné.

D (PC)

Ce paramètre, non-éditable, visualise la valeur du message de Program Change (PC) du Program sélectionné. Les valeurs sont exprimées sous la numérotation standard 0-127 MIDI.

Note : *Certains fabricants utilisent le système de numérotation 1-128 ; lors de la connexion de votre Pa50SD à un instrument de ce type, vous devez augmenter la valeur PC d’une unité.*

Effets

En mode Program, le Program exploite ses propres effets et non ceux liés aux effets A-D. Deux processeurs d’effets (FX1 et FX2) sont disponibles.

Le canal MIDI

En mode Program, le Pa50SD reçoit et transmet sur le même canal de la piste Upper 1. Si le canal Global est affecté, les notes peuvent également parvenir sur ce canal. Voir les informations détaillées dans “Page 6 - MIDI IN Channels (Canaux MIDI IN)” à page 135 et “Page 10 - MIDI OUT Channles (Canaux MIDI OUT)” à page 137.

PROGRAMS SOUND ET PROGRAMS DRUM

Le Pa50SD est doté de deux types différents de Programs :

- Programs Sound. Ce sont les Programs usuels de l’instrument tels que pianos, cordes, basses.
- Programs Drum. Ce sont les kits de batterie et de percussion où chaque note du clavier reproduit un son de percussion différent. Les Programs Drum sont stockés dans les banques DRUM KIT et USER DK.

Avant d’appuyer sur MENU pour accéder à l’environnement d’édition, vous devez sélectionner un Program du type que vous désirez éditer ou créer.

Les notes dédiées aux caractéristiques spéciale des Programs Drum sont identifiées par l’icône DRUM.

MENU

Dans n’importe quelle page, appuyez sur MENU pour ouvrir le menu d’édition Program. Ce menu permet d’accéder aux différentes sections d’édition du Program.

Dans le menu, sélectionnez une section d’édition en appuyant sur les boutons de la section VOLUME/VALUE (A-G), sélectionnez une page d’édition en appuyant sur PAGE + ou appuyez sur EXIT pour quitter le menu.

Dans une page d’édition, appuyez sur EXIT pour retourner à la page principale du mode opérationnel Program.



Chaque paramètre de ce menu correspond à une section d'édition. Chaque section d'édition groupe plusieurs pages d'éditions.

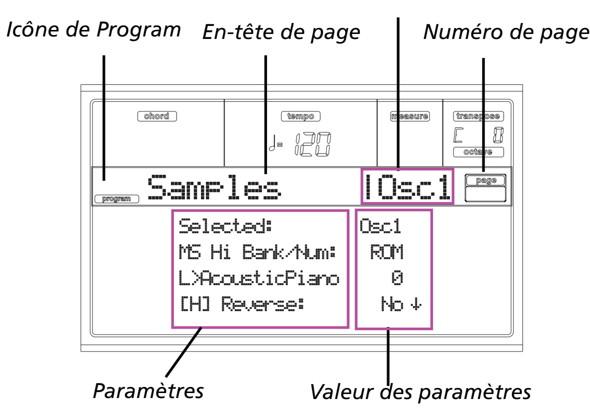
STRUCTURE DES PAGES D'ÉDITION

Dans Menu, sélectionnez une page d'édition et/ou utilisez les boutons PAGE pour afficher la page désirée.

Appuyez sur EXIT pour retourner à la page principale du mode Program.

Toutes les pages d'édition présentent la même structure.





Icône de Program (Program icon)

Lors de la mise sous tension de l'instrument, cette icône signale que l'instrument est prédisposé en mode Program.

En-tête de page (Page Header)

Cette ligne affiche le nom de la page d'édition.

Oscillateur en édition

Dans une page d'édition où il faut nécessairement sélectionner un oscillateur, cette case indique l'oscillateur sélectionné. Appuyez sur les boutons F1-F4 pour sélectionner l'un des quatre oscillateurs disponibles.

Numéro de page

Le numéro de page en cours est affiché dans cette case.

Paramètres

Sélectionnez un paramètre d'édition en appuyant sur les boutons de la section A-D VOLUME/VALUE. Déroulez la liste en appuyant sur les boutons E-F (En haut) et G-H (En bas) de la section VOLUME/VALUE.

Valeur du paramètre

Appuyez sur les boutons de la section A-D VOLUME/VALUE ou utilisez les contrôles de TEMPO/VALUE pour modifier la valeur du paramètre.

LA FONCTION COMPARE

Pendant l'édition, vous pouvez comparer le Program en cours à ses valeurs originales. Vous ne pouvez pas modifier le Program tant que vous êtes en mode Compare.

- Enfoncez le bouton SHIFT et appuyez sur ENTER pour afficher la fonction Compare. Le TEMOIN de PROGRAM commence à clignoter. Jouez sur le clavier pour reproduire le Program original.
- Appuyez de nouveau sur SHITF + ENTER pour quitter le mode Compare et retournez à l'édition du Program.

COMMENT SÉLECTIONNER LES OSCILLATEURS

Dans une page d'édition où il faut nécessairement sélectionner un oscillateur, appuyez sur les boutons F1-F4 pour sélectionner l'un des oscillateurs disponibles.

SUPPRIMER UN PROGRAM/OSCILLATEUR

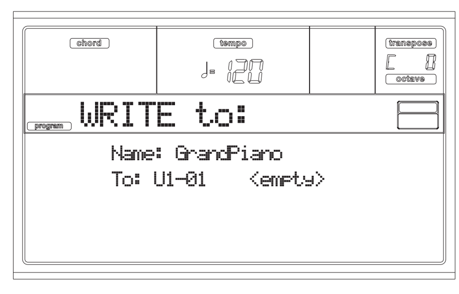
Vous pouvez rétablir la valeur initiale de tout paramètre en appliquant les raccourcis suivants :

- Dans la page Basic, enfoncez le bouton SHIFT et appuyez sur DELETE pour rétablir le Program selon ses réglages d'usine.
- Dans une page d'édition, lorsque l'abréviation “Osc” est affichée dans la case supérieure droite de l'écran, enfoncez le bouton SHIFT et appuyez sur DELETE pour rétablir l'oscillateur couramment sélectionné à ses réglages d'usine.

Après avoir entré cette commande, l'écran affiche le message “Init osc? (Rétablir l'oscillateur ?)”. Appuyez sur ENTER pour confirmer, sur EXIT pour quitter.

LA FENÊTRE 'WRITE'

Cette page est affichée lorsque vous appuyez sur le bouton WRITE. Dans cette fenêtre vous pouvez sauvegarder un Program dans un emplacement User Program de la mémoire.



1. Sélectionnez un nom et un emplacement, ensuite appuyez sur ENTER pour sauvegarder le Program.
2. L'écran affiche le message “Are you sure? (Sûr ?)”. Appuyez sur ENTER pour confirmer ou sur EXIT pour quitter.

   ***Attention :** Si vous écrivez sur un User Program existant, ce Program sera supprimé et remplacé par celui que vous êtes en train de sauvegarder (“ fonction overwrite”).Veuillez sauvegarder sur carte tous les Programs auxquels vous tenez.*

Nom (Name)

Modifiez le nom du Program à l'aide de ce paramètre. Appuyez sur le bouton droit de la section A VOLUME/VALUE pour entrer en édition. Modifiez le nom à l'aide des boutons EN HAUT/EN BAS pour déplacer le curseur et du DIAL pour sélectionner un caractère. Appuyez sur INSERT pour insérer un caractère sur la position du curseur ou sur DELETE pour le supprimer

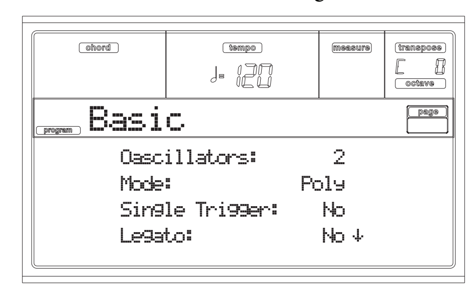
To (Location number)

Appuyez sur les boutons de la section B VOLUME/VALUE pour sélectionner un emplacement différent de User Program dans la mémoire. Sinon, sélectionnez ce paramètre et utilisez les contrôles de VOLUME/VALUE pour sélectionner l'emplacement.

Note : *Vous ne pouvez pas sauvegarder sur un emplacement de Program d'usine.*

PAGE 1 - BASIC

Dans cette page, vous pouvez effectuer des réglages élémentaires pour les Programs, tels que les réglages de base d'oscillateurs, le compteur d'oscillateur et le choix de la gamme.



Oscillators (Oscillateurs)

Ce paramètre vous permet de définir le type de Program de base, c'est à dire si le Program utilise un ou plusieurs oscillateurs (jusqu'à quatre).

DRUM *Les Programs Drum n'utilisent qu'un seul oscillateur.*

1…4 Nombre d'oscillateurs que le Program peut utiliser. La polyphonie totale varie en fonction du nombre d'oscillateurs utilisés par le Program (maximum 62 notes avec 1 seul oscillateur ou maximum 15 notes avec 4 oscillateurs).

Mode

C'est le mode polyphonique du Program.

Poly Le Program est polyphonique et permet donc de jouer des accords.

Mono Le Program est monophonique et ne permet donc de jouer qu'une note à la fois.

Single Trigger

Ce paramètre est disponible lorsque le paramètre "Mode" est réglé à Poly.

Yes Lorsque vous jouez plusieurs fois la même note, la reproduction de la première note est interrompue avant de jouer de nouveau cette même note, cela afin d'éviter un chevauchement de notes.

No Lorsque vous jouez plusieurs fois la même note, la reproduction de la première note n'est pas interrompue avant de jouer de nouveau cette même note.

Legato

Ce paramètre est disponible lorsque le paramètre "Mode" est réglé à Mono.

Yes Le mode Legato est activé. Lorsque vous jouez une phrase de plusieurs notes liées, les enveloppes ne partent du début que pour la première note et poursuivent leur trajet pour les notes suivantes.

Lorsque le mode Legato est activé, la production d'une série de messages Note On ne redéclenchera pas le son. Si une note est déjà enclenchée et qu'une autre note est produite, l'instrument continuera de produire le premier son. Le son de l'oscillateur, l'enveloppe et le LFO (oscillateur basse fréquence) ne seront pas initialisés ; seule la hauteur de l'oscillateur sera mise à jour. Ce réglage produit de bons résultats pour les sons d'instruments à vent et les sons de type synthé analogique.

No Le mode Legato est coupé. Chaque note que vous jouez pilotera les enveloppes depuis leur début.

Si le mode Legato est coupé, lors de la production de plusieurs messages Note On, l'instrument redéclenchera le son pour chaque enclenchement de note. Le son de l'oscillateur, l'enveloppe et le LFO seront initialisés (et redéclenchés) conformément aux réglages du Program.

Note : *Si "Legato" est réglé à On, certains multi-échantillons ou zones du clavier pourront produire une hauteur incorrecte.*

Priority

Ce paramètre est disponible lorsque le paramètre "Mode" est réglé à Mono. Grâce à ce paramètre, vous pouvez définir quelle note a priorité de reproduction lorsque vous jouez simultanément deux notes ou plus.

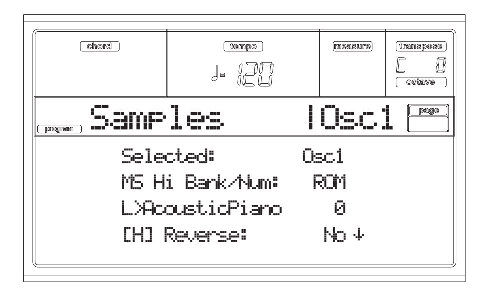
Low donne la priorité de jeu à la note la plus basse.

High donne la priorité de jeu à la note la plus haute.

Last donne la priorité de jeu à la dernière note.

PAGE 2 - SAMPLE (SOUND PROGRAMS)

Cette page vous permet de définir chacun des quatre multi-échantillons (forme d'onde) utilisés par le Program sélectionné. Chaque oscillateur peut utiliser 1 ou 2 multi-échantillons, chacun desquels affecté à la partie High ou Low.



La mémoire interne Flash-ROM contient 340 différents multi-échantillons (définis à l'usine).

Selected

Sélectionne le paramètre à éditer. Vous pouvez également sélectionner les oscillateurs en appuyant sur les boutons F1-F4.

MS Hi/Lo Bank/Num

Ces paramètres permettent de sélectionner un multi-échantillon différent pour chacune des zones High et Low. On peut utiliser la commutation par toucher pour passer d'un multi-échantillon à l'autre. Reverse, Offset et Level peuvent être réglés indépendamment pour les multi-échantillons High et Low.

Dans la première ligne vous sélectionnez la banque (ROM), dans la deuxième le multi-échantillon. Le numéro du Program est affiché à la fin de la deuxième ligne.

Le multi-échantillon sélectionné ici pour High sera reproduit pour un toucher plus fort que la valeur attribuée au paramètre "Velocity Switch (commutation par toucher)" (voir page 114). Si vous ne souhaitez pas employer la commutation par toucher, réglez la valeur à 001 et sélectionnez uniquement le multi-échantillon High.

Note : *Chaque multi-échantillon a une limite supérieure et ne reproduira donc aucun son si joué au-dessus de cette limite.*

[H/L] Reverse

Ce paramètre permet d'inverser la reproduction du multi-échantillon. Les multi-échantillons de la mémoire Flash-ROM définis à l'origine pour être reproduits en boucle, seront reproduits une seule fois en sens inverse. Les multi-échantillons conçus à l'origine pour être reproduits en sens inverse seront joués normalement.

Yes	Le multi-échantillon est reproduit en sens inverse.
No	Le multi-échantillon est reproduit normalement.

[H/L] Use Offset (début de lecture)

Ce paramètre définit le point de départ pour la reproduction du multi-échantillon. Pour certains multi-échantillons, ce paramètre ne produira aucun effet.

Yes	La forme d'onde du multi-échantillon n'est pas reproduite depuis son début préprogrammé mais à partir d'une position plus loin (qui est préprogrammée pour chaque multi-échantillon).
No	La reproduction commence depuis le début de la forme d'onde du multi-échantillon.

[H/L] Level (niveau)

Ce paramètre permet de définir le niveau du multi-échantillon.

0…127	Niveau du multi-échantillon.

Note : *Selon le multi-échantillon choisi, le choix d'un niveau important pourrait entraîner une distorsion du son lorsque vous jouez un accord. Si c'est le cas, diminuez le niveau.*

Velocity Switch (commutation par toucher)

A la valeur de commutation par toucher via ce paramètre, l'instrument passe du multi-échantillon High au multi-échantillon Low. Les notes jouées avec un toucher supérieur à cette valeur seront reproduites par le multi-échantillon High.

V-Zone Top/Bottom (Velocity Zone)

Dans cette case vous prédisposez la plage de commutation de toucher de l'oscillateur sélectionné.

Note : *Vous ne pouvez pas régler Bottom Velocity plus haut que Top Velocity, ni Top Velocity plus bas que Bottom Velocity.*

0…127	Commutation de toucher affectée.

Octave

Ce paramètre permet de régler la hauteur de l'oscillateur sélectionné par pas d'octave. L'octave normale du multi-échantillon est "0".

-2…+1	Transposition d'octave.

Transpose

Ce paramètre permet de régler la hauteur de l'oscillateur sélectionné par pas de demi-tons dans une plage de ±1 octave.

-12…+12	Transposition par pas de demi-tons.

Tune

Ce paramètre permet de régler la hauteur de l'échantillon par pas d'un cent (un demi-ton est égal à 100 cent) dans une plage de ±1 octave.

-1200…+1200	Réglage de la valeur par cent.

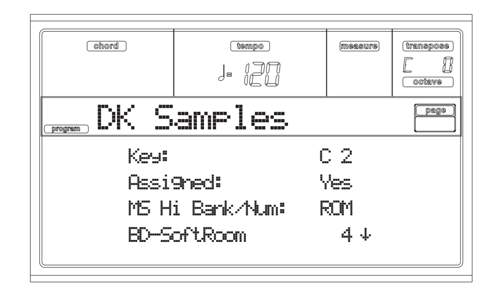
Delay (ms)

Permet de définir un temps de retard entre l'enclenchement de note et la reproduction du son. Le réglage KeyOff déclenche la reproduction du son à la réception du message de coupure. Très pratique pour créer des sons tels que le "click" reproduit lorsqu'on relâche une note harpsichord. Si vous choisissez ce réglage, affectez la valeur "0" au paramètre "Sustain Level (niveau de maintien)" (voir page 123).

Key Off	Le son est reproduit lorsque la note est relâchée.
0…5000	Durée du Delay en millisecondes.

PAGE 2 - DK SAMPLES (DRUM PROGRAMS)

Cette page vous permet de définir l'édition des Programs Drum. Vous pouvez sélectionner un échantillon de percussion différent pour chaque zone (High et Low) sur chaque touche.



Key (touche)

Touche en édition. Vous pouvez jouer une touche du clavier pour la sélectionner.

Assigned

Ce paramètre permet de définir si l'échantillon est activé/coupé.

Yes	L'échantillon est affecté à la touche sélectionnée.
No	L'échantillon n'est pas affecté. L'instrument utilise l'échantillon affecté à la touche la plus aiguë successive.

MS Hi/Lo Bank/Num

Ces paramètres vous permettent de sélectionner un multi-échantillon différent (drum kit) pour chacune des zones High et Low. Voir "MS Hi/Lo Bank/Num" à page 114.

[H/L] Level

Ce paramètre permet de définir le niveau de chaque multi-échantillon. Voir les informations détaillées dans "[H/L] Level (niveau)" à page 114.

[H/L] Transpose

Permet de régler la hauteur du multi-échantillon sélectionné. Ces paramètres modifient la hauteur de la touche sélectionnée.

0	Aucune transposition.
-64…+63	Valeur de la transposition par pas de demi-tons.

[H/L] Tune

Permet de régler finement l'échantillon.

0	Aucun réglage fin.
-99…+99	Valeur du réglage fin par pas de cents (1/100ème de demi-ton).

[H/L] Reverse (reproduction inversée)

La reproduction du multi-échantillon est inversée. Voir les informations détaillées dans "[H/L] Reverse" à page 114.

[H/L] Use Offset (début de lecture)

Ces paramètres définissent le point de départ pour la reproduction du multi-échantillon. Voir les informations détaillées dans "[H/L] Use Offset (début de lecture)" à page 114.

[H/L] Cutoff

Ces paramètres règlent la fréquence de coupure du filtre affecté à l'échantillon sélectionné.

[H/L] Resonance

Ces paramètres règlent la résonance du filtre affecté à l'échantillon sélectionné.

[H/L] Attack

Ces paramètres règlent le début de l'attaque EG de l'échantillon sélectionné.

[H/L] Decay

Ces paramètres règlent le temps de chute EG de l'échantillon sélectionné.

Velocity Switch

C'est la valeur de commutation par toucher divisant les zones High et Low de l'échantillon/de la touche sélectionné(e). Les notes jouées avec un toucher supérieur à cette valeur seront reproduites par le multi-échantillon High.

Single Trigger

Ce paramètre permet de lire l'échantillon.

Yes	Lorsque vous jouez plusieurs fois une même note, l'instrument interrompt la reproduction de la première note avant de jouer de nouveau cette même note, cela afin d'éviter un chevauchement de note.
No	Lorsque vous jouez plusieurs fois une même note, l'instrument n'interrompt pas la reproduction de la première note avant de jouer de nouveau cette même note.

Receive Note On

Ce paramètre active/coupe la réception du message de Note On (Key On).

Yes	Le message de Note On est reçu normalement.
No	Le message de Note On n'est pas reçu. Par conséquent, la touche correspondante est coupée.

Receive Note Off

Ce paramètre active/coupe la réception du message de Note Off (Key Off).

Yes	Le son s'arrête dès que l'on relâche la touche.
No	La reproduction du son continue jusqu'à la fin de l'échantillon. Le message de Note Off est ignoré. *Attention : Si le paramètre "Single Trigger" est réglé à No et le son est en boucle, le son sera reproduit à l'infini. Si nécessaire, utilisez la commande "Panic" (voir "START/STOP" à page 15).*

Exclusive Group

Les Exclusive Groups sont réglés par des touches qui s'excluent mutuellement, l'une arrêtant l'autre. Par exemple, si un Open Hi-Hat et un Closed Hi-Hat sont affectés au même Exclusive Group, la reproduction du Open Hi-Hat arrêtera celle du Closed Hi-Hat.

None	Aucun Exclusive Group n'est affecté. La touche sélectionnée ne sera pas arrêtée par une autre touche.
1…127	Exclusive Groups affectés à la touche sélectionnée. Lorsque vous appuyez sur cette touche, toutes les autres touches affectées au même Exclusive Group seront arrêtées et cette même touche sera arrêtée par les autres touches affectées au même Exclusive Group.

Pan

Ce paramètre contrôle le panoramique stéréo de la touche sélectionnée.

Send FX1

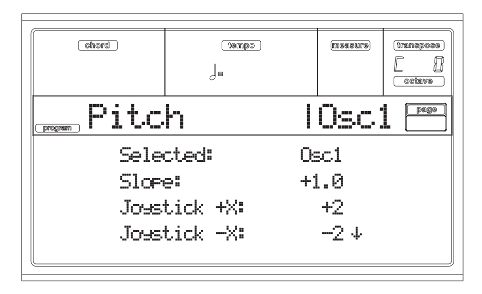
Ce paramètre spécifie le niveau d'envoi de FX1 pour la touche sélectionnée.

Send FX2

Ce paramètre spécifie le niveau d'envoi de FX2 pour la touche sélectionnée.

PAGE 3 - PITCH

Dans cette page, vous pouvez effectuer des réglages de modulation de hauteur pour chaque oscillateur. Ces réglages permettent de déterminer la manière dont la hauteur de l'oscillateur varie sur l'étendue du clavier, de choisir les fonctions de jeu appliquées à la hauteur de l'oscillateur et de définir l'intensité du contrôle. Vous pouvez aussi déterminer la variation de hauteur produite par le Pitch EG et les LFO1 et LFO2. Enfin, vous pouvez activer/couper la fonction de portamento et définir son effet sur le jeu.



Selected

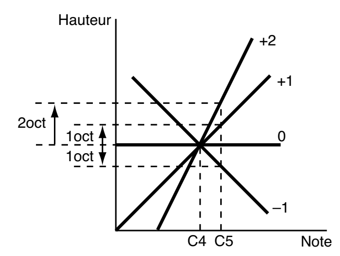
Sélectionne l'oscillateur à éditer. Vous pouvez également sélectionner les oscillateurs en appuyant sur les boutons F1-F4.

Slope

En principe, vous affectez la valeur +1.0 à ce paramètre. Pour des valeurs positives (+), la hauteur augmente lorsque vous montez sur le clavier, tandis que pour des valeurs négatives (–), la hauteur descend quand vous montez sur le clavier.

La valeur 0 ne produit pas de changement de hauteur : quelque soit l'emplacement où vous jouez, l'instrument produira la note Do4.

Effet du paramètre Pitch Slope sur la hauteur :



-1.0…+2.0 Valeur de Pitch slope.

JS (+X)

Ce paramètre détermine l'importance de la variation de hauteur produite lorsque vous déplacez le Joystick à fond vers la droite. Une valeur de 12 produit un changement d'une octave.

Ainsi, par exemple, si vous affectez la valeur +12 à ce paramètre et que vous déplacez le Joystick à fond vers la droite, la hauteur originale augmentera d'une octave.

-60…+12 Changement maximum de hauteur par pas de demi-tons.

JS (–X)

Ce paramètre détermine l'importance de la variation de hauteur produite lorsque vous déplacez le Joystick à fond vers la gauche. Une valeur de 12 produit un changement d'une octave.

Si par exemple vous affectez la valeur –60 à ce paramètre et que vous déplacez le Joystick à fond vers la gauche, la hauteur originale diminuera de cinq octaves. Un tel réglage vous permet par exemple de simuler les "vrombissements" que les guitaristes produisent avec leur trémolo.

-60…+12 Changement maximum de hauteur par pas de demi-tons.

Pitch modulation (modulation de la hauteur)

AMS (Alternate Modulation Source, soit modulateur alternatif))

Ce paramètre permet de choisir le modulateur alternatif appliqué à la hauteur de l'oscillateur. Voir la liste "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à page 131.

Intensity

Détermine l'intensité et la direction de l'effet produit par la source de modulation définie via "AMS".

La valeur 0 ne produit pas de modulation. Aux valeurs limites de 12.00, la hauteur change jusqu'à une octave.

Si par exemple vous attribuez Joystick +Y au paramètre "AMS" et que vous poussez la manette en avant, la hauteur augmentera si vous avez défini une valeur positive (+) pour "Intensity" et diminuera si vous lui avez affecté une valeur négative (-). Les limites de la plage de réglage sont d'une octave.

-12.00…+12.00
Valeur du paramètre.

Pitch EG modulation

EG Intensity (enveloppe de hauteur)

Définissez dans cette zone l'intensité de la modulation de hauteur produite par l'enveloppe de hauteur choisie à "Page 6 - Pitch EG". Les valeurs de limite 12.00 de la plage de réglage produisent un changement de hauteur de ±1 octave.

-12.00…+12.00
Valeur du paramètre.

EG AMS (EG Alternate Modulation Source)

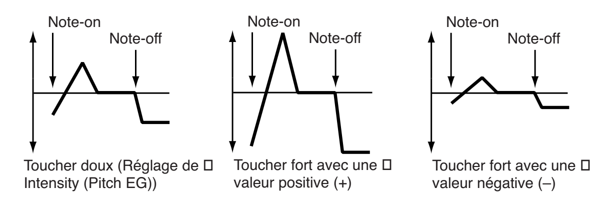
Choisissez ici la source contrôlant la modulation de hauteur produite par l'enveloppe de hauteur. Voir la liste "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à page 131.

Intensity (AMS Intensity)

Définissez à l'aide de ce paramètre l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS".

Si par exemple vous attribuez le réglage Velocity au paramètre "AMS" et que vous affectez la valeur +12.00 à "Intensity", le toucher vous permettra de contrôler sur une plage de ±1 octave l'intensité de changement de hauteur produit par l'enveloppe de

hauteur. Pour un toucher plus doux, le changement de hauteur se rapprochera des niveaux définis pour l'enveloppe de hauteur.



***Note :** Les valeurs des paramètres "Intensity" et "AMS" (zone Pitch EG) sont ajoutées afin de déterminer l'intensité et la direction de la modulation appliquée par l'enveloppe de hauteur.*

Portamento

Portamento

Les réglages de cette zone permettent d'activer/de couper l'effet de Portamento (créant une variation de hauteur "en douceur" d'une note à l'autre) et de définir la manière dont cet effet sera appliqué.

***Note :** L'effet de Portamento sera aussi activé lorsque l'instrument reçoit le numéro de contrôle CC#65 (Portamento SW).*

On L'effet de Portamento est appliqué.

Off L'effet de Portamento n'est pas activé.

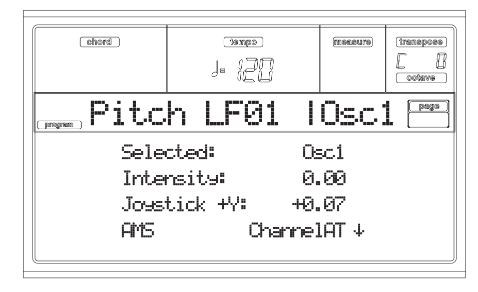
Portamento Time (vitesse de Portamento)

Ce paramètre sert à régler le temps de Portamento. Augmenter le temps de Portamento produit un changement de hauteur plus lent.

000…127 Temps de Portamento en valeur MIDI.

PAGE 4 - PITCH LFO1

Dans cette page, vous réglez les paramètres de la modulation de hauteur appliquée par le LFO1 de l'oscillateur.



Selected

Sélectionne l'oscillateur à éditer, Vous pouvez également sélectionner l'oscillateur en appuyant sur les boutons F1-F4.

Intensity

Ce paramètre permet de régler l'intensité et la direction de la modulation de hauteur appliquée par le LFO1 de l'oscillateur (et définie à "Page 17 - LFO1"). Pour des valeurs limites de 12.00, l'instrument applique une modulation de hauteur de ±1. Les valeurs négatives (–) inversent la force d'onde du LFO.

-12.00…+12.00

Intensité et direction de la modulation.

JS+Y (JoyStick +Y)

Ce paramètre détermine l'intensité et la direction de la modulation de hauteur produite par le LFO1 de l'oscillateur 1 lorsque vous poussez le Joystick dans la direction +Y (vers l'arrière de l'instrument).

Lorsque vous augmentez cette valeur, le LFO1 de l'oscillateur 1 produit une modulation de hauteur plus importante quand vous poussez le Joystick vers +Y. Aux valeurs limites de 12.00, l'instrument applique une modulation de hauteur de ±1 octave. Les valeurs négatives (–) inversent la forme d'onde du LFO.

-12.00…+12.00

Intensité de l'action du Joystick.

Pitch LFO1 'Level' modulation

AMS (Alternate Modulation Source)

Choisissez ici la source contrôlant la modulation de hauteur produite par l'enveloppe de hauteur OSC1 LFO1. Voir la liste "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à page 131.

Intensity

Définissez à l'aide de ce paramètre l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS". La valeur 0 ne produit pas de modulation. Aux valeurs limites de 12.00, le LFO1 de l'OSC1 produira une oscillation de hauteur de ±1 octave. Les valeurs négatives (–) inversent la forme d'onde du LFO.

Si par exemple vous avez affecté Joystick +Y au paramètre "AMS" et que vous attribuez une valeur positive (+) au paramètre "Intensity", la modulation de hauteur du LFO1 de l'oscillateur 1 sera produite en phase normale lorsque vous poussez la manette en avant. En revanche, si vous définissez une valeur négative (–) pour ce paramètre, l'instrument inversera la phase du LFO.

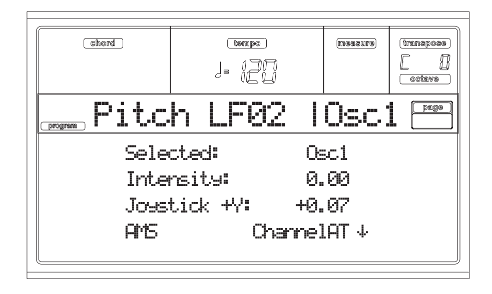
L'instrument se base sur les réglages des paramètres "LFO1 Intensity", "JS+Y" et "AMS" pour déterminer l'intensité et la direction de la modulation de hauteur produite par le LFO1 de l'oscillateur 1

-12.00…+12.00

Valeur du paramètre.

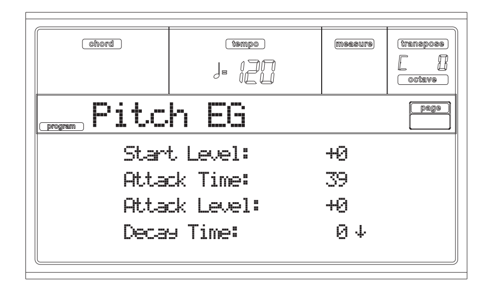
PAGE 5 - PITCH LFO2

Choisissez ici la source contrôlant la modulation de hauteur produite par l'enveloppe de hauteur OSC1 LFO2. Voir les informations détaillées des paramètres à "Page 4 - Pitch LFO1".

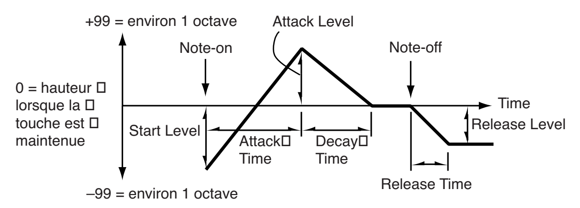


PAGE 6 - PITCH EG

Cette page vous permet d'effectuer les réglages de l'enveloppe de hauteur qui détermine la manière dont la hauteur des oscillateurs varie dans le temps. L'intensité de changement de hauteur produite par ces réglages de l'enveloppe de hauteur des oscillateurs est ajustée par le paramètre "Intensity (AMS1/2 Intensity)" (voir page 118).



Pitch envelope



Start/Attack/Decay/Release Level

Définissez via ces réglages la quantité de changement de hauteur. Le changement de hauteur produit dépend du réglage défini pour le paramètre "Intensity (AMS1/2 Intensity)" (voir successivement). Si par exemple vous avez affecté la valeur +12.00 à "Intensity" et que vous affectez +99 à "Level", la hauteur augmente d'une octave. Si vous affectez -99 à "Level", la hauteur descend d'une octave.

-99…+99 Valeur du paramètre.

Start Level (niveau d'enclenchement)

Détermine l'intensité de changement de hauteur produit lors de l'enclenchement de note.

Attack Level (niveau d'attaque)

Définit l'intensité de changement de hauteur produit lorsque le temps d'attaque est écoulé.

Release Level (niveau d'étouffement)

Définit l'intensité de changement de hauteur produit lorsque le temps d'étouffement est écoulé.

Attack/Decay/Release Time

Définit le temps d'attaque de l'intensité du changement de hauteur.

0…99 Valeur du paramètre.

Attack Time (temps d'attaque)

Définit la durée pendant laquelle la hauteur change, depuis l'enclenchement de note jusqu'à la hauteur définie pour le niveau d'attaque.

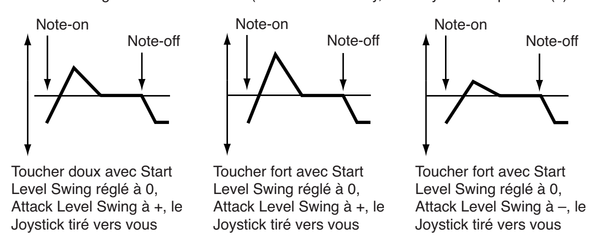
Decay Time (temps de chute)

Définit la durée pendant laquelle la hauteur change, à partir du moment où le niveau d'attaque est atteint jusqu'au retour à la valeur normale.

Release Time (temps d'étouffement)

Définit la durée pendant laquelle la hauteur change, depuis la coupure de note jusqu'à la hauteur définie pour le niveau d'étouffement.

Pitch EG 'Level' modulation



AMS1/2 (L) (Alternate Modulation Source 1/2)

Sélectionnez via ces paramètres la source contrôlant les paramètres "Level" de l'enveloppe de hauteur ("Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à page 131).

Intensity (AMS1/2 Intensity)

Ce paramètre sert à définir l'intensité et la direction de l'effet appliqué par la source "AMS1".

Pour une valeur de 0, l'instrument applique les niveaux affectés via les paramètres "Start/Attack/Decay/Release Level".

Si par exemple vous avez défini Joystick +Y comme source "AMS1", lorsque vous activez la fonction, les réglages des paramètres "Level" de l'enveloppe de hauteur changent. Plus la valeur du paramètre "Intensity" augmente, plus les niveaux de l'enveloppe de hauteur changent lors du relâchement de la touche. Les réglages "Start Level Swing" et "Attack Level Swing" déterminent la direction de changement produit. Lorsque vous désactivez la fonction, les niveaux de l'enveloppe de hauteur retrouvent leurs propres réglages.

Lorsque Velocity est affecté à "AMS1", augmenter la valeur absolue de "Intensity" produit un changement plus marqué des niveaux d'enveloppe de réponse avec la manette plus en avant. Les réglages "Start Level Swing" et "Attack Level Swing" déterminent la direction de changement produit. Pour un toucher plus doux, le changement de hauteur se rapproche des niveaux de hauteur définis pour l'enveloppe de hauteur.

-99…+99 Valeur du paramètre.

Start Level Swing

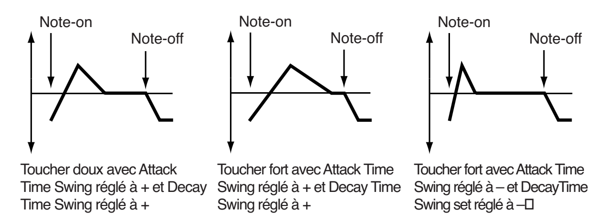
Ce réglage définit la direction du changement produit par la source "AMS1/2" au niveau d'enclenchement "Start Level (niveau d'enclenchement)". Si une valeur positive (+) est affectée à "Intensity", le choix de "+" augmentera le niveau initial de l'enveloppe, tandis que "–" le diminuera. La valeur 0 ne produit pas de changement.

Attack Level Swing

Ce réglage définit la direction du changement produit par la source "AMS1/2" au niveau d'attaque "Attack Level (niveau d'attaque)". Si "Intensity" dispose d'une valeur positive (+), un réglage positif augmentera le niveau d'attaque de l'enveloppe, tandis qu'un réglage négatif (–) le diminuera. La valeur 0 ne produira pas de changement.

Pitch EG ‘Time’ modulation

Contrôle la hauteur dans le temps EG (Time) (AMS = Velocity, Intensity = valeur positive (+



AMS(T) (Alternate Modulation Source)

Sélectionnez via ce paramètre la source contrôlant les paramètres “Time” de l’enveloppe de hauteur (voir la liste “Liste AMS (Alternate Modulation Source)” à page 131).

Intensity (AMS(T) Intensity)

Ce paramètre sert à définir l’intensité et la direction de l’effet Pour une valeur de 0, les temps de l’enveloppe de hauteur seront conformes aux réglages définis via les paramètres “Attack/Decay/Release Time”.

La valeur de modulation alternative, au moment où l’enveloppe atteint un niveau, détermine la valeur de temps d’enveloppe au niveau suivant.

Par exemple, le temps de chute est déterminé par la valeur de modulation alternative obtenue lorsque le niveau d’attaque est atteint.

Si vous attribuez la valeur 16, 33, 49, 66, 82 ou 99 à ce paramètre, les temps définis pour l’enveloppe seront accélérés respectivement 2, 4, 8, 16, 32 ou 64 fois (ou ralentis à 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 ou 1/64 du temps original).

Si par exemple vous avez affecté Velocity à “AMS”, augmenter la valeur absolue de “Intensity” permettra pour un toucher fort de produire des changements plus marqués pour les valeurs “Time” de l’enveloppe de hauteur. Les paramètres “Attack Time Swing” et “Decay Time Swing” déterminent la direction du changement. Pour un toucher plus doux, les temps de l’enveloppe de hauteur se rapprocheront davantage des valeurs définies pour l’enveloppe.

-99…+99 Valeur du paramètre.

Attack Time Swing

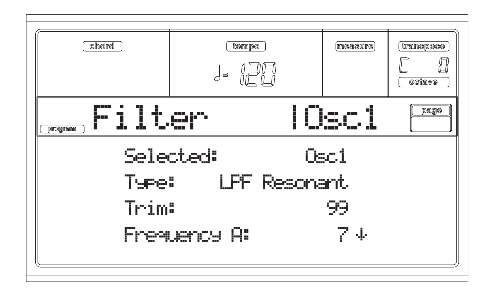
Ce réglage définit la direction du changement produit par la source “AMS” sur le paramètre du temps d’attaque “Attack Time (temps d’attaque)”. Si “Intensity” dispose d’une valeur positive (+), un réglage positif allongera le temps d’attaque, tandis qu’un réglage négatif (–) le réduira. La valeur 0 ne produira pas de changement.

Decay Time Swing

Ce réglage définit la direction du changement produit par la source “AMS” sur le paramètre du temps de chute “Decay Time (temps de chute)”. Si “Intensity” dispose d’une valeur positive (+), un réglage positif allongera le temps de chute, tandis qu’un réglage négatif (–) le réduira. La valeur 0 ne produira pas de changement.

PAGE 7 - FILTER

Dans cette page, vous définissez les réglages des filtres utilisés par les oscillateurs 1 et 2. Vous pouvez choisir un filtre passe-bas de 24 dB/octave avec réglage de résonance ou une connexion en série d’un filtre passe-bas de 12 dB/octave et d’un filtre passe-haut de 12 dB/octave.



Selected

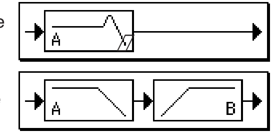
Sélectionne le paramètre à éditer. Vous pouvez également sélectionner les oscillateurs en appuyant sur les boutons F1-F4.

Filter Type

Ce paramètre permet de sélectionner le type de filtre (Low Pass Resonant, Low Pass & High Pass) pour l’oscillateur sélectionné. Lorsque le type de filtre Low Pass & High Pass est sélectionné, le filtre B sera activé.

Low Pass Resonance: filtre passe-bas de 24 dB/octave avec résonance

Low Pass & High Pass: connexion en série d'un filtre passe-bas de 12 dB/octave et d'un filtre passe-haut 12 dB/octave



Trim

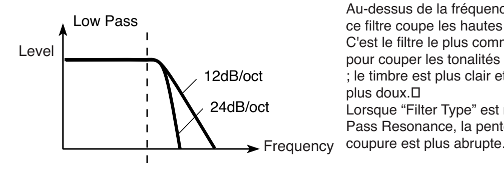
Ce paramètre définit le niveau auquel le signal audio produit par l’oscillateur sélectionné est transféré au filtre A.

***Note :** Une valeur élevée pourrait produire de la distorsion lorsque la valeur du paramètre “Resonance” est trop importante ou lorsque vous jouez un accord.*

00…99 Niveau de Trim.

Frequency A (Cutoff Frequency A)

Ce paramètre définit la fréquence de coupure du filtre A.



Au-dessus de la fréquence de coupure, ce filtre coupe les hautes fréquences. C'est le filtre le plus commun, utilisé pour couper les tonalités les plus aiguës ; le timbre est plus clair et le son devient plus doux. Lorsque “Filter Type” est réglé à Low Pass Resonance, la pente de la coupure est plus abrupte.

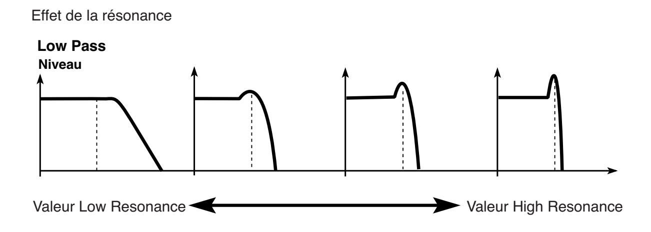
00…99 Valeur de la fréquence de coupure.

Resonance A

Ce paramètre permet d’accentuer les harmoniques avoisinant la région de la fréquence de coupure définie via “Frequency” et de donner ainsi un caractère unique au son. Pour produire un effet plus marqué, augmentez la valeur de ce paramètre.

00…99 Valeur de Resonance.

Resonance modulation



AMS (Alternate Modulation Source)

Définissez à l'aide de ce paramètre la source de modulation "AMS" qui contrôlera le niveau de "Resonance". Voir la liste "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à page 131.

Intensity (AMS Intensity)

Ce paramètre définit l'intensité et la direction de la source de modulation "AMS (Alternate Modulation Source)" sur le niveau de résonance déterminé dans le paramètre "Resonance A".

Par exemple, si vous avez choisi Velocity (toucher), la résonance changera en fonction de votre toucher.

Pour des valeurs positives (+), le niveau de résonance augmente en réponse à un toucher plus fort, tandis que pour un toucher plus doux, le réglage de résonance approche le niveau spécifié via le paramètre "Resonance".

Pour des valeurs négatives (–), le niveau de résonance diminue en réponse à un toucher plus fort, tandis que pour un toucher plus doux, le réglage de résonance approche le niveau spécifié via le paramètre "Resonance".

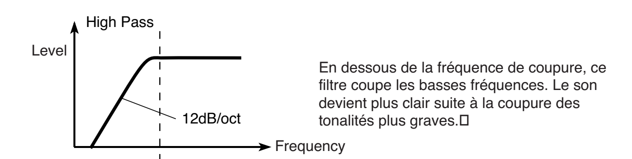
L'instrument détermine le niveau de résonance du filtre en se basant sur les paramètres "Resonance" et "Intensity (AMS Intensity)"

-99…+99 Valeur du paramètre.

Filter B

Frequency B (Cutoff Frequency B)

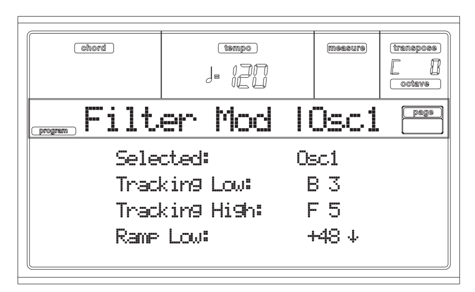
Ce paramètre définit la fréquence de coupure du filtre B. L'instrument affiche ce paramètre lorsque vous affectez Low Pass & High Pass. au paramètre "Filter Type".



00…99 Valeur de la fréquence de coupure.

PAGE 8 - FILTER MODULATION

Ces paramètres vous permettent de changer le son en appliquant une modulation à la fréquence de coupure ("Frequency") du filtre de l'oscillateur sélectionné.



Lorsque "Filter Type" est réglé à Low Pass Resonance, les paramètres du filtre B ne peuvent pas être modifiés (affichés en gris clair).

Selected

Sélectionne le paramètre à éditer. Vous pouvez également sélectionner les oscillateurs en appuyant sur les boutons F1-F4.

Filter keyboard tracking

Tracking Low/High

Ces paramètres définissent les limites supérieure et inférieure de la fréquence de coupure du filtre pour l'oscillateur. Les réglages des paramètres "Tracking Low", "Tracking High", "Ramp Low" et "Ramp High" définissent l'emplacement de jeu qui modifie la fréquence de coupure.

C–1…G9 Notes inférieure et supérieure de la plage.

Tracking Low

La fonction "Keyboard Track" est appliquée à la plage de notes en dessous du numéro de note spécifié ici.

Tracking High

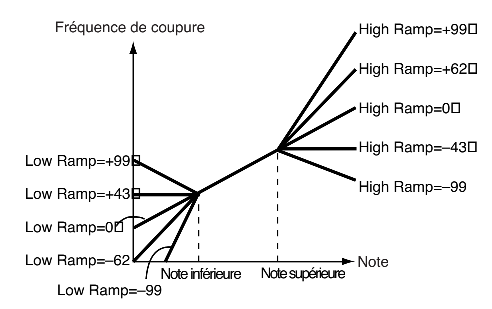
La fonction "Keyboard Track" est appliquée à la plage de notes au-dessus du numéro de note spécifié ici.

Ramp (angle de pondération)

Ce paramètre définit l'angle de modulation de la fonction Keyboard Tracking.

-99…+99 Valeur de l'angle.

Emplacement où la fréquence de coupure dépend des réglages du paramètre Ramp ("Intensity to A" et "Intensity to B" = +50):



Ramp Low

Ramp High

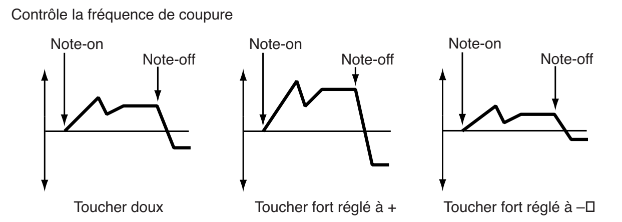
Si vous attribuez la valeur +50 aux paramètres "Intensity to A" et "Intensity to B", la valeur –62 à "Ramp Low" et +62 à "Ramp High", l'angle de changement de la fréquence de coupure du filtre sera fonction de l'emplacement (hauteur) joué sur le clavier. Cela signifie donc que l'oscillation produite

lorsque vous augmentez la valeur de "Resonance" (3–1b) sera générée en fonction de l'emplacement joué sur le clavier.
Si vous affectez la valeur +43 à "Ramp Low" et –43 à "Ramp High", l'emplacement joué sur le clavier n'aura pas d'effet sur la fréquence de coupure. Ce réglage vous sera utile lorsque vous ne souhaitez pas changer la fréquence de coupure en fonction de la hauteur.

Tracking to A/B

Ces paramètres définissent les numéros de notes sur lesquels la fréquence de coupure est appliquée et règlent les paramètres "Intensity to A" et "Intensity to B" pour spécifier l'intensité et la direction du changement appliqué aux filtres A et B.
La fréquence de coupure change, dans la plage spécifiée par "Key Low" et "Key High", selon l'emplacement de la hauteur.
-99…+99 Valeur du paramètre.

Filter EG modulation



Velocity to A

Ce paramètre contrôle la fréquence de coupure du filtre A en déterminant l'intensité et la direction de l'effet que le toucher exerce sur les changements produits dans le temps par l'enveloppe de filtre EG (définis dans "Page 11 - Filter EG").
Pour des valeurs positives (+), l'enveloppe du filtre EG produit des changements de fréquence de coupure plus importants lorsque vous augmentez le toucher. Pour des valeurs négatives (–), une augmentation du toucher entraîne également des variations de fréquence de coupure plus importantes de l'enveloppe du filtre EG, mais dans ce cas, la polarité de l'enveloppe est inversée.
99…+99 Valeur du paramètre Velocity to A.

Velocity to B

Ce paramètre contrôle la fréquence de coupure du filtre B en déterminant l'intensité et la direction de l'effet que le toucher exerce sur les changements produits dans le temps par l'enveloppe de filtre EG (voir "Velocity to A").
99…+99 Valeur du paramètre Velocity to B.

EG Intensity to A

Ce paramètre contrôle la fréquence de coupure du filtre A en déterminant l'intensité et la direction de l'effet que le toucher exerce sur les changements produits dans le temps par l'enveloppe de filtre EG.
Pour des valeurs positives (+), le son devient plus clair lorsque les niveaux d'enveloppe de hauteur déterminés par les paramètres de Filter EG "Level" et "Time" sont positifs "+", tandis qu'il devient plus sourd avec des valeurs négatives "–".
Pour des valeurs négatives (–), le son devient plus sourd lorsque les niveaux d'enveloppe déterminés par les paramètres de Filter EG "Level" et "Time" sont positifs "+", plus clair avec des valeurs négatives "–".
-99…+99 Valeur du paramètre.

EG Intensity to B

Ce paramètre contrôle la fréquence de coupure du filtre en déterminant l'intensité et la direction de l'effet que le toucher exerce sur les changements produits dans le temps par l'enveloppe de filtre EG (voir "EG Intensity to A").
-99…+99 Valeur de paramètre.

EG AMS (Alternate Modulation Source)

Ce paramètre définit la source de modulation via laquelle vous contrôlerez l'intensité et la direction de l'effet des changements produits par l'enveloppe du filtre EG sur la fréquence de coupure des filtres A et B. Voir la liste"Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à page 131.

Intensity to A

Ce paramètre détermine l'intensité et la direction de l'effet exercé par la source de modulation "AMS" sur le filtre A. Pour des détails sur l'application de ce réglage, voyez la section "EG Intensity to A".

Intensity to B

Ce paramètre détermine l'intensité et la direction de l'effet exercé par la source de modulation "AMS" sur le filtre B. Pour des détails sur l'application de ce réglage, voyez la section "EG Intensity to A".

Note : *L'instrument détermine la profondeur et la direction de l'effet produit par l'enveloppe de filtre EG en se basant sur les réglages des paramètres "Velocity to A/B", "Intensity to A/B", and "(AMS) Intensity to A/B".*

Filter A/B modulation

AMS1(fA/B) (Alternate Modulation Source1 for filter A/B)

Choisissez ici la source contrôlant la modulation appliquée à la fréquence de coupure du filtre A. Voir la liste "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à page 131.

Note : L'instrument affiche les paramètres du filtre B lorsque "Filter Type" à page 119 est réglé à Low Pass & High Pass.

Intensity

Ce paramètre permet de spécifier l'intensité et la direction de l'effet contrôlé via "AMS1".
Si vous avez assigné JS X au paramètre "AMS1" et que vous attribuez une valeur positive (+) à "Intensity", la fréquence de coupure augmente lorsque vous déplacez le Joystick vers la droite et diminue lorsque vous déplacez le Joystick vers la gauche. Une valeur négative (–) produit l'effet inverse.
La valeur affectée à "Intensity" est ajoutée à celle du paramètre "Frequency" du filtre A.

AMS2 (Alternate Modulation Source2)

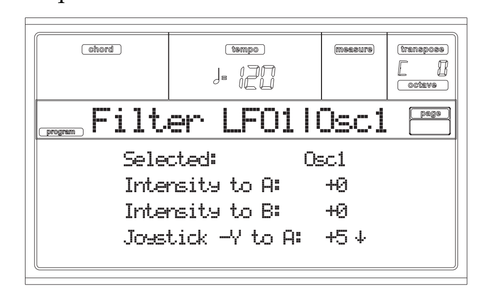
Choisissez ici la source contrôlant la modulation appliquée à la fréquence de coupure du filtre A. Voir la liste "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à page 131).

Intensity

Spécifie l'intensité et la direction de l'effet contrôlé via la source choisie (voir "Intensity" à page 121).

PAGE 9 - FILTER LFO1

Les réglages de cette page vous permettent d'appliquer via le LFO du filtre une modulation cyclique à la fréquence de coupure du filtre (de l'oscillateur sélectionné) et de créer ainsi des variations périodiques du son.



Selected

Sélectionne l'oscillateur à éditer. Vous pouvez également sélectionner l'oscillateur en appuyant sur les boutons F1-F4.

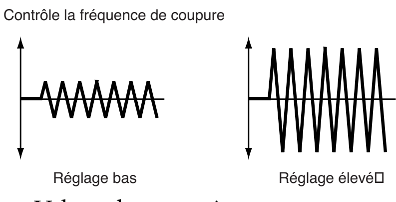
Intensity to A

Ce paramètre détermine l'intensité et la direction de la modulation appliquée par le LFO1 (réglé à "Page 17 - LFO1") à la fréquence de coupure du filtre A. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.

-99…+99 Valeur du paramètre.

Intensity to B

Ce paramètre détermine l'intensité et la direction de la modulation appliquée par le LFO1 à la fréquence de coupure du filtre B (voir "Intensity to A").



-99…+99 Valeur du paramètre.

Joystick –Y to A

En tirant le Joystick vers vous (direction Y), vous pouvez contrôler l'intensité de modulation du LFO1 de l'oscillateur sur la fréquence de coupure du filtre A. Ce paramètre définit l'intensité et la direction de modulation.

Pour des valeurs élevées, l'intensité de modulation du LFO1 de l'oscillateur sur la fréquence de coupure du filtre augmentera de manière plus marquée lorsque vous tirez le Joystick vers vous.

-99…+99 Valeur du paramètre.

Joystick –Y to B

En tirant le Joystick vers vous (direction Y), vous pouvez contrôler l'intensité de modulation du LFO1 de l'oscillateur sur la fréquence de coupure du filtre B. Ce paramètre définit l'intensité et la direction de modulation. (voir "Joystick –Y to A").

Filter LFO1 modulation

AMS (Alternate Modulation Source)

Choisissez ici la source de modulation contrôlant l'intensité et la direction des variations de fréquence de coupure pour les filtres A et B. Voir la liste "Liste AMS (Alternate Modulation Source)".

Intensity to A

Définissez via ce paramètre l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS" sur le filtre A.

Si, par exemple, vous avez affecté Joystick +Y à "AMS" et que vous attribuez une valeur élevée à "Intensity to A", le LFO1 de l'oscillateur produira une modulation plus importante lorsque vous poussez la manette en avant

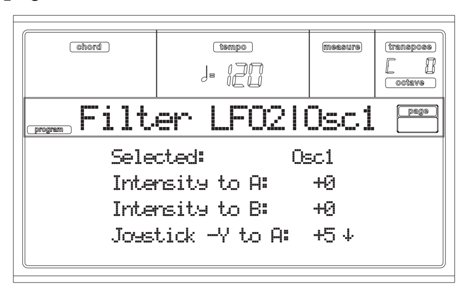
-99…+99 Valeur de paramètre.

Intensity to B

Définissez via ce paramètre l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS" sur le filtre B (voir "Intensity to A").

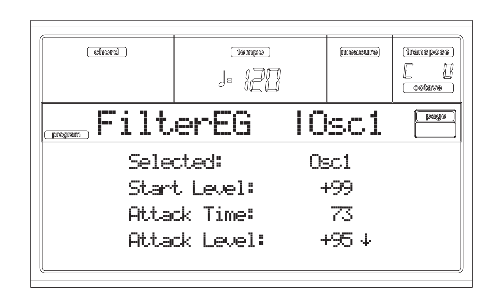
PAGE 10 - FILTER LFO2

Ces paramètres règlent l'intensité de la modulation cyclique appliquée par le LFO2 de l'oscillateur (réglé à "Page 18 - LFO2") à la fréquence de coupure des filtres A et B. Voir les informations détaillées des paramètres à "Page 9 - Filter LFO1" à page 122.



PAGE 11 - FILTER EG

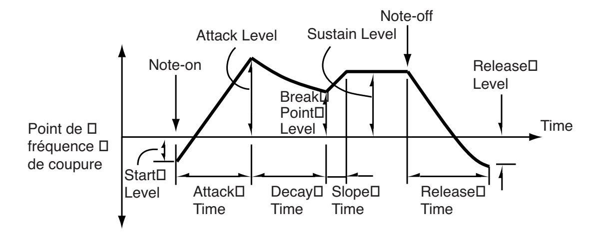
Cette page vous permet de régler l'enveloppe de filtre de sorte à produire des changements dans le temps de la fréquence de coupure des filtres A et B pour l'oscillateur sélectionné. Les paramètres "Velocity" et "Intensity" déterminent l'intensité de l'effet exercé par ces réglages sur la fréquence de coupure du filtre.



Selected

Sélectionne le paramètre à éditer. Vous pouvez également sélectionner les oscillateurs en appuyant sur les boutons F1-F4.

Filter envelope



Start/Attack/Break/Sustain/Release Level

Ce sont les segments de niveau de l'enveloppe. Le résultat de ces réglages dépend du filtre choisi via "Filter Type". Pour un

filtre Low Pass Resonance et des valeurs positives (+) d'intensité d'enveloppe, par exemple, des valeurs positives (+) de niveau éclaircissent le son, tandis que des valeurs négatives (–) de niveau l'assourdissent.

-99…+99 Valeur du niveau.

Start Level (niveau initial)

Définit le changement de fréquence de coupure au moment de l'enclenchement de note.

Attack Level (niveau d'attaque)

Détermine le changement de fréquence de coupure après l'écoulement du temps d'attaque.

Break Point Level (niveau de rupture)

Définit le changement de fréquence de coupure après l'écoulement du temps de chute.

Sustain Level (niveau de maintien)

Définit le changement de fréquence de coupure maintenu après l'écoulement du temps de pente jusqu'à la coupure de note.

Release Level (niveau d'étouffement)

Définit le changement de fréquence de coupure après l'écoulement du temps d'étouffement.

Attack/Decay/Slope/Release Time

Définit la durée de chaque changement.

0…99 Valeur de durée.

Attack Time (temps d'attaque)

Définit la durée pendant laquelle le niveau change du niveau initial d'enclenchement de note jusqu'au niveau d'attaque.

Decay Time (temps de chute)

Définit la durée pendant laquelle le niveau passe du niveau d'attaque au niveau du point de rupture.

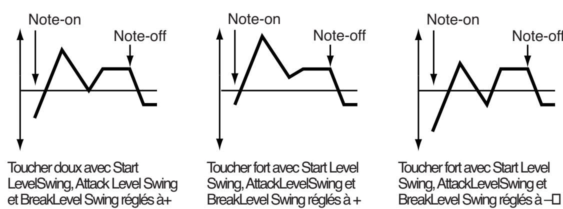
Slope Time (temps de pente)

Définit la durée pendant laquelle le niveau change après l'écoulement du temps de chute jusqu'au niveau de maintien.

Release Time (temps d'étouffement)

Définit la durée pendant laquelle le niveau change après la coupure de note jusqu'au niveau d'étouffement.

Filter EG 'Level' modulation



AMS(L) (Alternate Modulation Source)

Choisissez à l'aide de ce paramètre la source de modulation contrôlant les paramètres "Level" de l'enveloppe du filtre EG ("Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à page 131).

Intensity (AMS Intensity)

Définissez à l'aide de ce paramètre l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS". L'instrument utilise les niveaux spécifiés "Frequency A (Cutoff Frequency A)" avec le réglage 0.

Si par exemple vous affectez Velocity à "AMS", vous attribuez un réglage positif aux paramètres "Start Level Swing Niveau initial)", "Attack Level Swing (niveau d'attaque)" et "Break Level Swing (niveau de rupture)" et vous définissez une valeur positive (+) pour "Intensity", l'instrument augmentera les niveaux de l'enveloppe de filtre en réponse à un toucher plus fort. Si vous affectez une valeur négative (-) à "Intensity", les niveaux d'enveloppe diminueront lorsque votre toucher augmente.

-99…+99 Valeur d'Intensity.

Start Level Swing Niveau initial)

Ce paramètre détermine la direction de contrôle de la source "AMS" sur le paramètre "Start Level (niveau initial)". Si une valeur positive (+) est affectée au paramètre "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif de ce paramètre, vous pourrez utiliser la source "AMS" pour augmenter le niveau initial EG. Si vous choisissez un réglage négatif, vous pourrez baisser le niveau de EG via la source "AMS". La valeur 0 ne produit aucun changement.

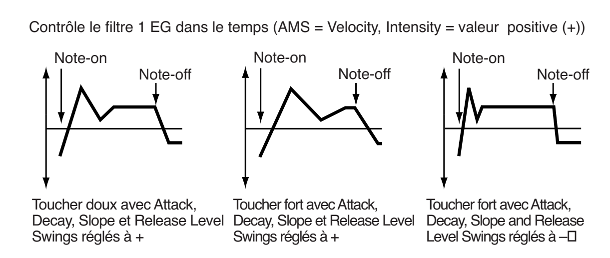
Attack Level Swing (niveau d'attaque)

Ce paramètre définit la direction de contrôle de la source "AMS" sur le paramètre "Attack Level (niveau d'attaque)". Si une valeur positive (+) est affectée au paramètre "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif pour ce paramètre, vous pourrez utiliser la source "AMS" pour augmenter le niveau d'attaque de EG. Si vous choisissez un réglage négatif (–), vous pourrez baisser le niveau de l'attaque via "AMS". La valeur 0 ne produit aucun changement.

Break Level Swing (niveau de rupture)

Ce paramètre définit la direction de contrôle de la source "AMS" sur le paramètre "Break Point Level (niveau de rupture)". Si une valeur positive (+) est affectée au paramètre "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif pour ce paramètre, vous pourrez utiliser la source "AMS" pour augmenter le niveau de rupture de l'enveloppe. Si vous choisissez un réglage négatif (–), vous pourrez baisser le niveau de rupture de l'enveloppe via "AMS". La valeur 0 ne produit aucun changement.

Filter EG 'Time' modulation



AMS1/2(T)

AMS(L) (Alternate Modulation Source)

Choisissez à l'aide de ce paramètre la source de modulation contrôlant les paramètres "Time" de l'enveloppe du filtre EG. Voir la liste "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à page 131.

Intensity

Ce paramètre définit l'intensité et la direction de l'effet exercé par la source de modulation "AMS1/2(T)".

Si par exemple le réglage Flt KTr +/+ est affecté à "AMS1/2(T)", les paramètres "Time" de l'enveloppe seront contrôlés via les paramètres définis pour les réglages Keyboard Tracking. Si vous attribuez une valeur positive (+) à "Intensity", un réglage positif (+) aux paramètres "Ramp" allongera les temps d'enveloppe.

Pour une valeur “Ramp” négative (–), les temps d’enveloppe seront raccourcis. Les réglages “Attack Time Swing (temps d’attaque)”, “Decay Time Swing (temps de chute)”, “Slope Time Swing (temps de pente)” et “Release Time Swing (temps d’étouffement)” définissent la direction du changement.

Pour la valeur 0, l’instrument utilise les réglages de temps définis via “Frequency A (Cutoff Frequency A)”.

Si le réglage Velocity est affecté à “AMS1/2(T)” et que vous attribuez des valeurs positives (+) à ce paramètre, l’instrument allongera les temps d’enveloppe EG lorsque vous augmenterez le toucher, tandis que si vous attribuerez des valeurs négatives (–), les temps d’enveloppe EG diminueront en réponse à un toucher plus fort.

-99…+99 Valeur d’Intensity.

Attack Time Swing (temps d’attaque)

Ce paramètre définit la direction de contrôle de la source “AMS1/2(T)” sur le temps d’attaque. Si une valeur positive (+) est affectée au paramètre “Intensity” et que vous choisissez un réglage positif, vous pourrez utiliser AMS pour allonger le temps d’attaque, tandis que si vous choisissez des valeurs négatives (–), vous pourrez raccourcir le temps d’attaque via la source AMS. La valeur 0 ne produit aucun changement.

Decay Time Swing (temps de chute)

Ce paramètre définit la direction de contrôle de la source “AMS1/2(T)” sur le temps de chute. Si une valeur positive (+) est affectée au paramètre “Intensity”, et que vous choisissez un réglage positif, vous pourrez utiliser AMS pour allonger le temps de chute, tandis que si vous choisissez un réglage négatif (–), vous pourrez utilisez AMS pour raccourcir le temps de chute. La valeur 0 ne produit aucun changement.

Slope Time Swing (temps de pente)

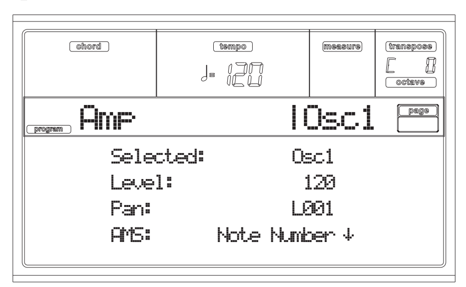
Ce paramètre définit la direction de contrôle de la source “AMS1/2(T)” sur le temps de pente. Si une valeur positive (+) est affectée au paramètre “Intensity”, et que vous choisissez un réglage positif, vous pourrez utiliser AMS pour allonger le temps de pente, tandis que si vous choisissez un réglage négatif (–), vous pourrez utilisez AMS pour raccourcir le temps de pente. La valeur 0 ne produit aucun changement.

Release Time Swing (temps d’étouffement)

Ce paramètre définit la direction de contrôle de la source “AMS1/2(T)” sur le temps d’étouffement. Si une valeur positive (+) est affectée au paramètre “Intensity” et que vous choisissez un réglage positif, vous pourrez utiliser AMS pour allonger le temps, tandis que si vous choisissez un réglage négatif (–), vous pourrez utilisez AMS pour raccourcir le temps. La valeur 0 ne produit aucun changement.

PAGE 12 - AMP

Vous définissez dans cette page les réglages du volume et du panoramique de l’oscillateur sélectionné.



Selected

Sélectionne l’oscillateur à éditer. Vous pouvez également sélectionner les oscillateurs en appuyant sur les boutons F1-F4.

Level

Volume de l’oscillateur sélectionné.

Note : *Le volume d’un Program peut être contrôlé via les numéros de contrôle CC#7 (volume) et #11 (expression). Le niveau est obtenu en multipliant la valeur du message CC#7 par celle du message #11. Ces messages doivent parvenir à l’instrument sur le canal MIDI Global.*

0…127 Niveau du Volume.

Pan

Ce paramètre définit le panoramique (position dans l’image stéréo) du son produit par l’oscillateur.



Ce paramètre n’est pas disponible lors de l’édition d’un Program Drum. Utilisez le contrôle individuel Pan sur chaque touche (voir “Pan” à page 116).

Random	L’instrument modifie de manière aléatoire (et ce pour chaque note ajoutée) la position du son dans l’image stéréo.
L001	Position éloignée du son à gauche.
C064	Position centrale du son.
R127	Position éloignée du son à droite.

Note : *Le panoramique peut aussi être contrôlé via le numéro de contrôle CC#10 (panpot). Un message CC#10 d’une valeur de 0 ou de 1 place le son à fond à gauche. A la valeur 64, ce message place le son conformément au réglage du paramètre “Pan” de chaque oscillateur. A la valeur 127, ce message place le son à fond à droite. Ces réglages sont définis via le canal MIDI Global.*

Pan modulation

AMS (Alternate Modulation Source)

Ce paramètre permet de choisir la source appliquant une modulation au panoramique (voir liste “Liste AMS (Alternate Modulation Source)” à page 131). L’effet de ce paramètre dépend du réglage défini pour le “Pan”.

Intensity

Définit l’intensité de l’effet produit par la source “AMS”.

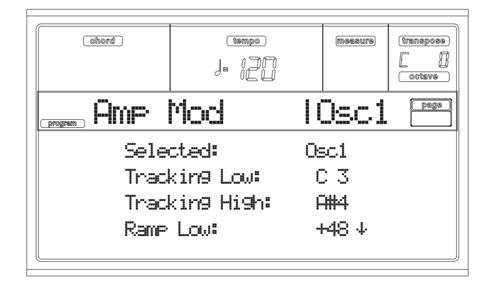
Pour une valeur “Pan” de C064 et un réglage “AMS” de Note Number, affecter des valeurs positives (+) à “Intensity” produira un déplacement du son vers la droite lorsque vous enfoncez des touches au-dessus de la note Do4 (lorsque vous jouez plus haut sur le clavier) et un déplacement vers la gauche lorsque vous jouez des notes en-dessous de Do4 (lorsque vous jouez plus

bas). Pour des valeurs négatives (–), ce paramètre aura un effet inverse

-99…+99 Valeur du paramètre.

PAGE 13 - AMP MODULATION

Les réglages de cette page servent à appliquer une modulation à l'amplificateur 1 (de l'oscillateur 1) afin de moduler le volume



Selected

Sélectionne l'oscillateur à éditer. Vous pouvez également sélectionner les oscillateurs en appuyant sur les boutons F1-F4.

Amplifier keyboard tracking

Ces paramètres vous permettent de régler le volume de l'oscillateur 1. Grâce aux paramètres "Key" et "Ramp", déterminez la manière dont le volume changera en fonction de l'emplacement de jeu sur le clavier.

Tracking Low/High (limites supérieure et inférieure)

Ces paramètres déterminent le numéro de note à partir duquel la fonction est appliquée. Le volume ne change pas entre les limites définies via "Tracking Low" et "Tracking High".

C–1…G9 Note inférieure et supérieure.

Tracking Low

La fonction est appliquée à la plage de notes en dessous du numéro spécifié ici.

Tracking High

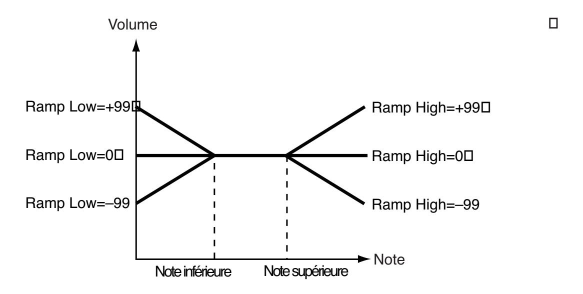
La fonction est appliquée à la plage de notes au-dessus du numéro spécifié ici.

Ramp (réglages d'angle de modulation)

Ces paramètres spécifient l'angle de modulation de la fonction.

-99…+99 Valeur de l'angle.

Effet de l'emplacement de jeu sur le clavier et des paramètres "Ramp" sur le volume:



Ramp Low

Si vous affectez des valeurs positives (+) à ce paramètre, le volume augmentera lorsque vous jouez des notes en-dessous du numéro de note défini par "Tracking Low". Pour des valeurs négatives (–), le volume diminuera dans cette zone.

Ramp High

Si vous affectez des valeurs positives (+) à ce paramètre, le volume augmentera lorsque vous jouez des notes en-dessous du numéro de note défini par "Key High". Pour des valeurs négatives (–), le volume diminuera dans cette zone

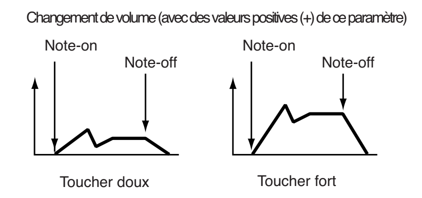
Amplifier Modulation

Ces paramètres déterminent l'effet du toucher sur le volume de l'oscillateur.

Velocity Intensity [–99…+99]

Pour des valeurs positives (+), le volume augmente en réponse à un toucher plus fort.

Pour des valeurs négatives (–), le volume diminue lorsque vous appliquez un toucher plus fort.



-99…+99 Valeur d'Intensity.

EG AMS (Alternate Modulation Source)

Choisissez ici la source de modulation contrôlant le volume de l'amplificateur (Voir liste "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à page 131). "Velocity" n'est pas disponible.

Intensity

Ce paramètre définit l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS". Le niveau de volume est obtenu en multipliant la valeur des changements produits par l'enveloppe d'amplitude par les valeurs de modulation alternative, etc. Si les niveaux de l'enveloppe d'amplitude sont bas, la source appliquera une modulation moins importante.

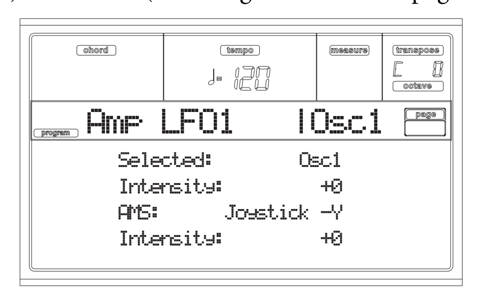
Si par exemple vous avez choisi Joystick +Y comme source "AMS" et que vous affectez des valeurs positives (+) à "Intensity", le volume augmentera lorsque vous poussez la manette en avant. Notez cependant que si vous avez déjà défini un volume maximum via les réglages d'enveloppe, etc. , vous ne pourrez augmenter davantage le volume.

Pour des valeurs négatives (–), ce paramètre permet de diminuer le volume lorsque vous poussez la manette en avant.

-99…+99 Valeur d'Intensity.

PAGE 14 - AMP LFO1

Les réglages de cette zone permettent de contrôler l'oscillateur sélectionné via "LFO1" (voir "Page 17 - LFO1" à page 128) et "LFO 2" (voir "Page 18 - LFO2" à page 129).



Selected
Sélectionne le paramètre à éditer. Vous pouvez également sélectionner les oscillateurs en appuyant sur les boutons F1-F4.

Intensity
Définit l'intensité et la direction de l'effet exercé par "OSC1 LFO1" (LFO1 de l'oscillateur 1) sur le volume de l'oscillateur 1. Des valeurs négatives (–) inversent la forme d'onde du LFO.

-99…+99 Valeur d'Intensity.

Amplifier LFO1 modulation

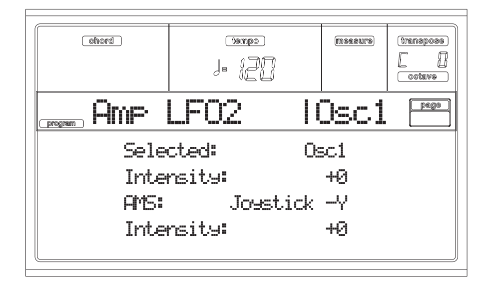
AMS (Alternate Modulation Source)
Choisissez ici la source contrôlant l'intensité avec laquelle "LFO1" module le volume de l'oscillateur 1. Voir la liste "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à page 131.

Intensity
Plus la valeur absolue de ce paramètre augmente, plus l'effet de modulation de la source "AMS" sur "LFO1" est prononcé. Des valeurs négatives (–) inversent la forme d'onde du LFO.

-99…+99 Valeur d'Intensity.

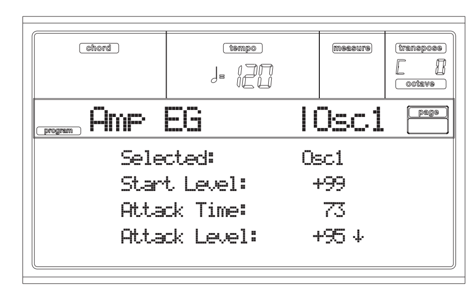
PAGE 15 - AMP LFO2

Dans cette page, vous définissez les paramètres "LFO1" (voir "Page 17 - LFO1" à page 128) et "LFO 2" (voir "Page 18 - LFO2" à page 129) qui contrôlent le volume de l'oscillateur. Voir les informations détaillées des paramètres d'édition à "Page 14 - Amp LFO1".



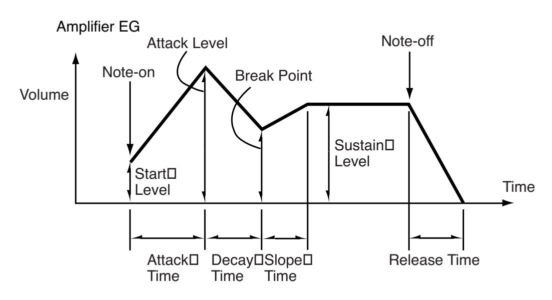
PAGE 16 - AMP EG

Ces paramètres définissent des changements de temps du volume de l'oscillateur sélectionné.



Selected
Sélectionne le paramètre à éditer. Vous pouvez également sélectionner les oscillateurs en appuyant sur F1-F4.

Amp envelope



Start/Attack/Break/Sustain/Release Level
Ces paramètres définissent le niveau du segment de l'enveloppe.

0…99 Valeur de niveau.

Start Level
Ce paramètre définit le niveau initial du volume lors de l'enclenchement de note. Réglez une valeur élevée si vous voulez un début à fort volume.

Attack Level
Ce paramètre définit le niveau du volume produit lorsque le temps d'attaque est écoulé.

Break Level
Ce paramètre définit le niveau du volume produit lorsque le temps de chute est écoulé.

Sustain Level (niveau de maintien)
Définit le niveau de volume maintenu après l'écoulement du temps de pente jusqu'à la coupure de note.

Attack/Decay/Slope/Release Time
Ces paramètres déterminent le changement de volume.

0…99 Valeur de temps.

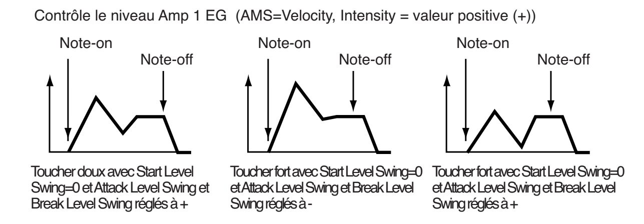
Attack Time (temps d'attaque)
Définit la durée pendant laquelle le volume change du niveau initial d'enclenchement de note jusqu'au niveau d'attaque. Si le niveau initial est de 0, le temps d'attaque correspondra aussi au temps de montée du son.

Decay Time (temps de chute)
Définit la durée pendant laquelle le volume passe du niveau d'attaque au niveau du point de rupture.

Slope Time (temps de pente)
Définit la durée pendant laquelle le volume passe du niveau du point de rupture au niveau de maintien.

Release Time (temps d'étouffement)
Définit la durée pendant laquelle le volume change depuis la coupure de note jusqu'au niveau 0.

Amp EG 'Level' modulation



AMS(L) (Alternate Modulation Source)
Les paramètres de cette zone vous permettent de définir un modulateur alternatif pour modifier les niveaux ("Level") de

l'enveloppe d'amplificateur EG. Voir la liste "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à page 131.

Intensity

Définissez à l'aide de ce paramètre l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS".

Si par exemple vous affectez Velocity à "AMS", vous attribuez un réglage positif aux paramètres "Start Level Swing (niveau initial)", "Attack Level Swing (niveau d'attaque)" et "Break Point Level Swing (niveau de rupture)" et vous définissez une valeur positive (+) pour "Intensity", les niveaux de volume de l'enveloppe d'amplificateur augmenteront en réponse à un toucher plus fort. Si vous affectez une valeur négative (–) à "Intensity", les niveaux de volume de l'enveloppe diminueront lorsque votre toucher augmente. Pour un réglage de 0, l'instrument utilise les niveaux définis "Page 16 - Amp EG".

-99…+99 Valeur d'Intensity.

Start Level Swing (niveau initial)

Détermine la direction de contrôle de la source "AMS" sur le paramètre "Start Level". Si une valeur positive (+) est affectée à "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif, vous pourrez utiliser la source "AMS" pour augmenter le niveau initial d'enveloppe. Si vous choisissez un réglage négatif, vous pourrez baisser le niveau de l'enveloppe via la source "AMS". La valeur 0 ne produit aucun changement.

Attack Level Swing (niveau d'attaque)

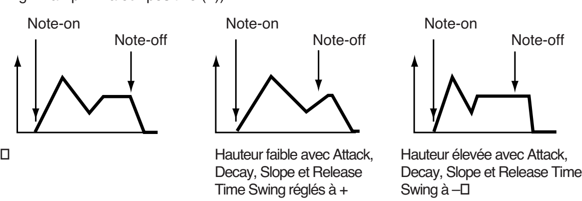
Définit la direction de contrôle de la source "AMS" sur le paramètre "Attack Level". Si une valeur positive (+) est affectée à "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif, vous pourrez utiliser la source "AMS" pour augmenter le niveau d'attaque d'enveloppe. Si vous choisissez un réglage négatif, vous pourrez baisser le niveau de l'enveloppe via "AMS". La valeur 0 ne produit aucun changement.

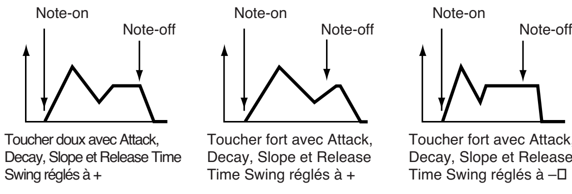
Break Point Level Swing (niveau de rupture)

Définit la direction de contrôle de la source "AMS" sur le paramètre "Break Level". Si une valeur positive (+) est affectée à "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif, vous pourrez utiliser la source "AMS" pour augmenter le niveau de rupture d'enveloppe. Si vous choisissez un réglage négatif, vous pourrez baisser le niveau de l'enveloppe via "AMS". La valeur 0 ne produit aucun changement.

Amp EG 'Time' modulation

Les paramètres de cette zone vous permettent d'utiliser un modulateur alternatif afin de modifier les temps de l'enveloppe d'amplificateur EG définis via les réglages "Attack/Decay/Slope/Release Time" à page 126.





AMS1(T) (Alternate Modulation Source 1 - Time)

Choisissez ici la source contrôlant les paramètres "Time" de l'enveloppe d'amplificateur EG (voir la liste "Liste AMS (Alternate Modulation Source)" à page 131). Le réglage 0 ne produit aucune modulation.

Intensity

Ce paramètre détermine l'intensité et la direction de la modulation produite par la source "AMS1".

Si par exemple le réglage Amp KTrk +/+ est affecté à "AMS1(T)", les paramètres "Time" de l'enveloppe seront contrôlés via les paramètres définis via (Amp) Keyboard Track (voir "Amplifier keyboard tracking" à page 125). Si vous attribuez une valeur positive (+) à "Intensity", attribuer un réglage positif (+) aux paramètres "Ramp" allongera les temps d'enveloppe. Pour une valeur "Ramp" négative (–), les temps d'enveloppe seront raccourcis. Les réglages "Attack Time Swing (temps d'attaque)", "Decay Time Swing (temps de chute)", "Slope Time Swing (temps de pente)" et "Release Time (temps d'étouffement)" définissent la direction du changement.

Si le réglage Velocity est affecté à "AMS1" et que vous attribuez des valeurs positives (+) à "Intensity", les temps d'enveloppe s'allongeront lorsque vous augmentez votre toucher. Si vous définissez des valeurs négatives (–), les temps d'enveloppe diminueront en réponse à un toucher plus fort. Pour la valeur 0, l'instrument utilise les réglages de temps définis via "Amp enveloppe" (voir page 126).

Attack Time Swing (temps d'attaque)

Définit la direction de contrôle de la source "AMS1" sur le temps d'attaque. Si une valeur positive (+) est affectée à "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif, vous pourrez utiliser "AMS1" pour allonger le temps d'attaque. Si vous choisissez un réglage négatif, vous pourrez raccourcir le temps d'attaque via "AMS1". La valeur 0 ne produit aucun changement.

Decay Time Swing (temps de chute)

Définit la direction de contrôle de "AMS1" sur le temps de chute. Si une valeur positive (+) est affectée à "Intensity" et que vous choisissez un réglage positif, vous pourrez utiliser "AMS1" pour allonger le temps de chute. Si vous choisissez un réglage négatif,

vous pourrez raccourcir le temps de chute via “AMS1”. La valeur 0 ne produit aucun changement.

Slope Time Swing (temps de pente)

Définit la direction de contrôle de “AMS1” sur le temps de pente. Si une valeur positive (+) est affectée à “Intensity” et que vous choisissez un réglage positif, vous pourrez utiliser “AMS1” pour allonger le temps de pente. Si vous choisissez un réglage négatif, vous pourrez raccourcir le temps de pente via “AMS1”. La valeur 0 ne produit aucun changement.

Release Time (temps d’étouffement)

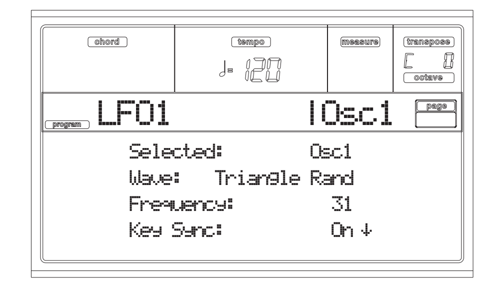
Définit la direction de contrôle de la source “AMS1” sur le temps d’étouffement. Si une valeur positive (+) est affectée à “Intensity” et que vous choisissez un réglage positif, vous pourrez utiliser “AMS1” pour allonger le temps d’étouffement. Si vous choisissez un réglage négatif, vous pourrez raccourcir le temps d’étouffement via “AMS1”. La valeur 0 ne produit aucun changement.

AMS2 (Alternate Modulation Source 2)

C’est une source ultérieure de modulation pour Amp EG. Voir les paramètres “AMS1” précédents.

PAGE 17 - LFO1

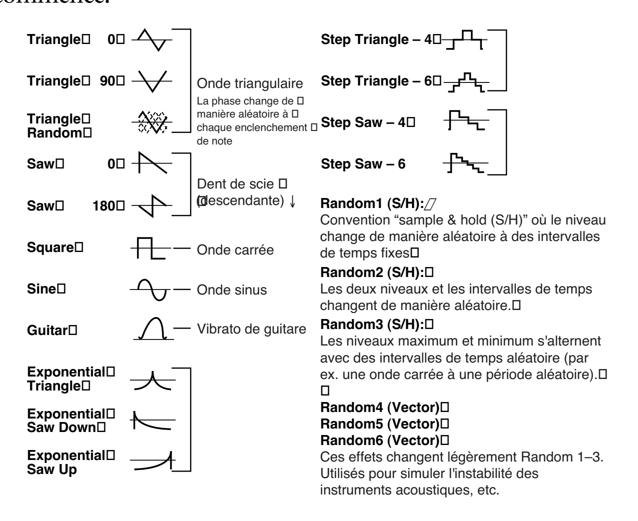
Cette page et la suivante vous permettent de définir les réglages de LFO à utiliser en cycle pour moduler Pitch, Filter et Amp de chaque oscillateur. Il y a deux LFO pour chaque oscillateur. Les réglages négatifs (-) de LFO1 ou de LFO2 Intensity sur les valeurs de Pitch, Filter ou Amp, inversent la forme d’onde.



Wave

Ce paramètre définit la forme d’onde du LFO.

Les nombres affichés à droite de certaines formes d’onde du LFO indiquent la phase à partir de laquelle la forme d’onde commence.



Frequency

Détermine la fréquence du LFO. La valeur 99 produit la modulation la plus rapide.

00…99 Vitesse de Frequency.

Key Sync (synchronisation clavier)

Ce paramètre détermine si le LFO est synchronisé au clavier.

On Le LFO démarre à chaque fois que vous jouez une note. L’instrument applique à chaque note jouée une modulation de LFO indépendante.

Off L’effet de LFO déclenché pour la première note jouée est appliqué à chaque nouvelle note jouée. (Dans ce cas, les réglages “Delay” et “Fade” sont appliqués uniquement lorsque le LFO est déclenché).

Offset

Définit la valeur centrale de la forme d’onde du LFO.

Si, comme dans l’exemple illustré ci-dessous, vous attribuez 0 à ce paramètre, le LFO appliquera un effet de vibrato en choisissant comme centre la hauteur d’enclenchement de note. Pour un réglage de +99, l’effet de vibrato augmentera uniquement la hauteur au-dessus de la hauteur d’enclenchement de note, tout comme c’est le cas pour l’effet du trémolo sur une guitare.

Si le type Guitar est affecté à “Wave”, la modulation sera uniquement produite dans la direction positive (+), cela même si vous réglez “Offset” sur 0.

Réglages “Offset” et changement de hauteur produit par l’effet de vibrato



-99…+99 Valeur d’Offset.

Delay

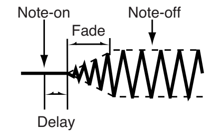
Définit le temps entre l’enclenchement de note et le moment où l’effet du LFO commence à être appliqué. Si Off est affecté à “Key Sync.”, l’effet du paramètre “Delay” sera appliqué uniquement lors du déclenchement initial du LFO.

0…99 Temps de Delay.

Fade In

Définit le temps entre le déclenchement du LFO et le moment où son amplitude est maximum. Si Off est affecté à “Key Sync.”, l’effet du paramètre “Fade In” sera appliqué uniquement lors du déclenchement initial du LFO.

Effet de “Fade” sur le LFO (lorsque On est affecté à “Key Sync.”) :



00…99 Vitesse de Fade.

Frequency MIDI/Tempo Sync

MIDI/Tempo Sync

Ce paramètre active/coupe la synchronisation du LFO au Tempo du Séquenceur 1.

On La fréquence du LFO est synchronisée avec le tempo du Séquenceur 1 (horloge MIDI). Dans ce cas, les valeurs définies pour “Frequency” (voir page 128) et les paramètres “Frequency modulation” (voir page 129) seront ignorés.

Base Note/Times

Lorsque le paramètre “MIDI/Tempo Sync” est activé, ces paramètres permettent de définir la longueur de note pour le tempo “♩” ainsi que le nombre de fois (“Times”) que la note définie est présente dans un cycle. Ces paramètres déterminent la fréquence du LFO1. Si, par exemple, la longueur de noire ♩ est assignée à “Base Note” et que “Times” est de 04, le LFO effectuera un cycle tous les quatre temps.

Même si vous modifiez le réglage de tempo du Séquenceur 1, le LFO produira invariablement un cycle tous les quatre temps.

Base Note

 *Ce paramètre n’est pas disponible lors de l’édition d’un Program Drum. Il faut utiliser les contrôles individuels xxx sur chaque touche (voir xxx.*

𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝
Valeur de note.

Times

 *Ce paramètre n’est pas disponible lors de l’édition d’un Program Drum. Il faut utiliser les contrôles individuels xxx sur chaque touche (voir xxx.*

01...16 Battements avant le redémarrage du cycle.

Frequency modulation

Les paramètres de cette zone vous permettent de définir deux sources de modulation alternative afin de régler la vitesse du LFO1 de l’oscillateur .

AMS1(F) (Alternate Modulation Source1)

Choisissez ici la source employée pour contrôler la fréquence (vitesse) du LFO1 de l’oscillateur 1 (voir la liste “Liste AMS (Alternate Modulation Source)” à page 131). Vous pouvez utiliser le LFO1 pour moduler le LFO2.

Intensity (AMS1 Intensity)

Ce paramètre sert à définir l’intensité et la direction de l’effet appliqué par la source “AMS1”.

Si vous attribuez la valeur 16, 33, 49, 66, 82 ou 99 à ce paramètre, la fréquence du LFO pourra être augmentée respectivement de 2, 4, 8, 16, 32 ou 64 fois maximum (ou diminuée à 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 ou 1/64 de la fréquence originale).

Si, par exemple, Note Number est affecté à “AMS1” et que vous définissez une valeur positive (+) pour “Intensity”, la vitesse du LFO de l’oscillateur 1 augmentera lorsque vous montez sur le clavier. Pour des valeurs négatives (–), la vitesse de l’oscillateur 1 diminuera lorsque vous montez sur le clavier. Pour ce paramètre, l’instrument prend la note Do4 comme point central.

Si JS +Y est affecté à “AMS1” et que vous augmentez la valeur “Intensity”, la vitesse du LFO de l’oscillateur 1 augmentera lorsque vous poussez le Joystick vers l’arrière de l’instrument. Pour un réglage de +99, pousser le Joystick à fond vers l’arrière de l’instrument permet d’augmenter la vitesse du LFO d’environ 64 fois.

-99…+99 Valeur d’Intensity.

AMS2(F) (Alternate Modulation Source2)
Intensity (AMS2 Intensity)

Ces paramètres permettent de régler un second modulateur alternatif utilisé pour contrôler la fréquence du LFO1 de l’oscillateur (voir “AMS1(F) (Alternate Modulation Source1)” et d’ “Intensity (AMS1 Intensity)”).

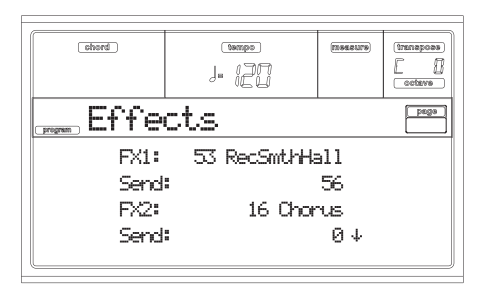
PAGE 18 - LFO2

Cette commande de menu permet d’échanger les réglages des LFO 1 et 2. Voir les informations détaillées des valeurs des paramètres à “Page 17 - LFO1” .

Notez toutefois que les réglages “Frequency Modulation” ne vous permettent pas d’affecter LFO comme source de modulation pour “AMS1” ou “AMS2”.

PAGE 19 - EFFECTS

Cette page vous permet de définir deux effets pour le Program, de les commuter l’un l’autre et d’en spécifier l’enchaînement.



***Note :** Voir le chapitre “Effets” pour les informations détaillées.*

FX1/2

Ces paramètres déterminent le type d’effet pour l’effet 1/2. Voir le chapitre “Effets” pour les informations détaillées.

***Note :** Si réglé à 000 : Aucun Effet n’est sélectionné, la sortie de l’effet maître est coupée.*

Send

Spécifie le niveau d’envoi à chaque effet.

 *Les échantillons Drum ont leurs propres niveaux de réglage (voir “Send FX1” et “Send FX2” on page 116). Réglez ce paramètre pour ajuster la sortie générale des Programs Drum.*

000…127 Niveau de l’effet.

Chain 2>1

Ce paramètre détermine le niveau auquel le signal de l’effet 2 est envoyé à l’effet 1.

000…127 Niveau du signal sortant de l’effet 2 et retournant à l’effet 1.

Send to Master

Via ces paramètres, vous pourrez définir si le signal + de l’effet ou uniquement le signal traité doit être envoyé à Master.

Yes Uniquement le signal traité sera envoyé à Audio Outputs. Le signal direct (non traité) ne sera pas envoyé.

No Tant le signal traité que celui non traité sont envoyés à Audio Outputs.

PAGE 20 - FX1 EDITING

Dans cette page, vous définissez les paramètres de l'effet affecté au processeur d'effet FX1 (A ou C) (généralement une réverbérations). Voir le chapitre "Effets" pour les informations détaillées.

PAGE 21 - FX2 EDITING

Dans cette page, vous définissez les paramètres de l'effet affecté au processeur d'effet FX2 (B ou D) (généralement des effets modulants). Voir le chapitre "Effets" pour les informations détaillées.

LISTE AMS (ALTERNATE MODULATION SOURCE)

Off	Do not use Alternate Modulation
Pitch EG	Pitch EG
Filter EG	Filter EG within the same oscillator
Amp EG	Amp EG within the same oscillator
LFO1	LFO1 within the same oscillator
LFO2	LFO2 within the same oscillator
Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)	Filter keyboard tracking within the same oscillator
Flt KTrk +/– (Filter Keyboard Track +/–)	Filter keyboard tracking within the same oscillator
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	Filter keyboard tracking within the same oscillator
Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)	Filter keyboard tracking within the same oscillator
Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)	Amp keyboard tracking within the same oscillator
Amp KTrk +/– (Amp Keyboard Track +/–)	Amp keyboard tracking within the same oscillator
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	Amp keyboard tracking within the same oscillator
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	Amp keyboard tracking within the same oscillator
Note Number	Note number
Velocity	Velocity
Poly AT (Poly After Touch)[(a)]	Polyphonic After Touch (transmitted from the Pa50SD only as sequence data)
After Touch[(a)]	After Touch (Channel After Touch)
Joystick X	Joystick X (horizontal) axis
Joystick +Y	Joystick +Y (vertical upward) direction (CC#01)
Joystick –Y	Joystick –Y (vertical downward) direction (CC#02)
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	Joystick +Y (vertical upward) direction and After Touch
JS–Y & AT/2 (Joy Stick –Y & After Touch/2)	Joystick –Y (vertical downward) direction and After Touch
Ass.Pedal	Assignable foot pedal (CC#04)
CC#18	CC#18
CC#17	CC#17
CC#19	CC#19
CC#20	CC#20
CC#21	CC#21
Damper	Ddamper pedal (CC#64)
CC#65	Portamento switch (CC#65)
Sostenuto	Sostenuto pedal (CC#66)
CC#80	CC#80
CC#81	CC#81
CC#82	CC#82
CC#83	CC#83
Tempo	Tempo (tempo data from Sequencer 1 clock or external MIDI clock)

(a) Les données d'After Touch peuvent être reçues seulement via MIDI ou créées sous forme d'événement MIDI en mode Song Record-Step Recording.

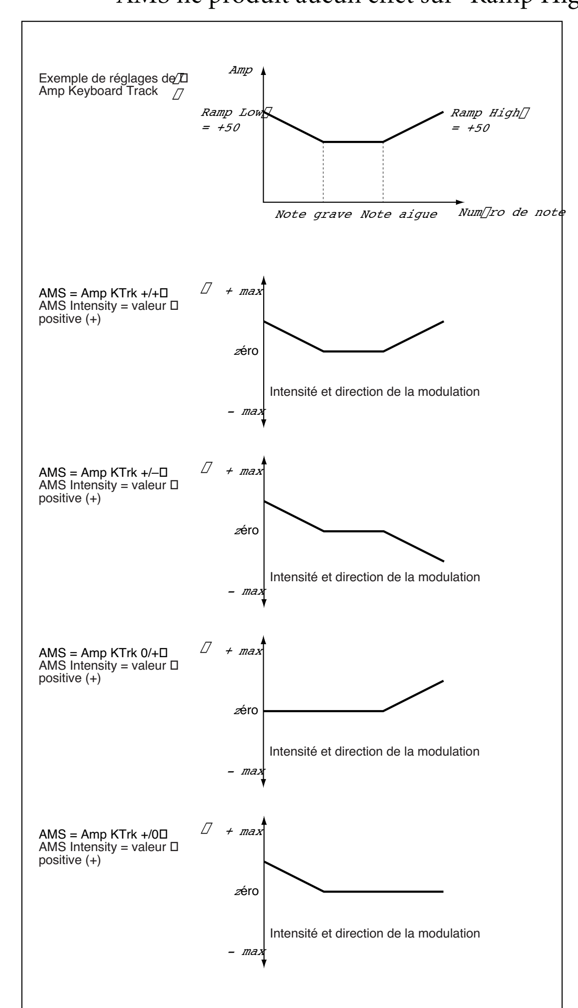
Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)
Flt KTrk +/– (Filter Keyboard Track +/–)
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)
Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)
Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)
Amp KTrk +/– (Amp Keyboard Track +/–)
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)

+/+ Les réglages positifs ou négatifs des paramètres “Ramp Low” ou “Ramp High” déterminent la direction de l’effet.

+/– Le réglage de “Ramp Low” et le réglage opposé de “Ramp High” (–50 un réglage et +50 l’autre ou +50 un réglage et –50 l’autre) déterminent la direction de l’effet.

0/+ L’effet AMS n’influence pas le paramètre “Ramp Low”. Le réglage positif ou négatif du paramètre “Ramp High” déterminera la direction de son effet.

+/0 La valeur positive ou négative du paramètre "Ramp Low" détermine la direction de son. AMS ne produit aucun effet sur "Ramp High".



JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

L'effet est contrôlé par le Joystick +Y (en le tirant vers vous) et par l'after touch (reçu via MIDI). Dans ce cas, l'effet de l'after touch ne sera que la moitié de l'intensité définie.

JS –Y & AT/2 (Joy Stick –Y & After Touch/2)

L'effet est contrôlé par le Joystick –Y (en le tirant en arrière) et par l'after touch (reçu via MIDI). Dans ce cas, l'effet de l'after touch ne sera que la moitié de l'intensité définie.

15. ENVIRONNEMENT D'ÉDITION GLOBAL

Dans l'environnement d'édition Global, vous réglez la plupart des fonctions globales du Pa50SD. Ce mode est toujours présent en tâche de fond et se superpose au mode opérationnel en cours de session (Style, Song Play, Song, Backing Sequence).

LA FENÊTRE WRITE

Appuyez sur le bouton WRITE avec une page Global affichée à l'écran pour ouvrir cette fenêtre. Vous pouvez y sauvegarder plusieurs réglages généraux. Dans les paramètres généraux sauvegardés dans cette page, il y a aussi les paramètres Preference des modes Style Play et Song Play, ainsi que le paramètre Global Protect du mode Card. Le Split Point est également sauvegardé.



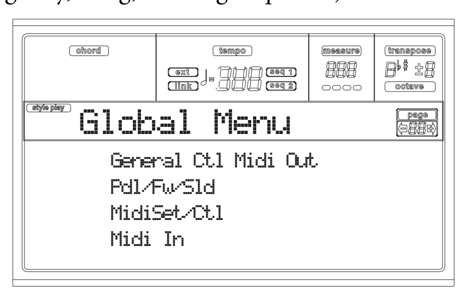
Lorsque la page est affichée à l'écran, appuyez deux fois sur ENTER. Les paramètres sont sauvegardés dans la Flash-ROM et y resteront mémorisés jusqu'à la mise hors tension de l'instrument.

MENU

Appuyez sur MENU pour ouvrir un menu d'édition Global à partir de n'importe quelle page. Ce menu permet d'afficher les différentes pages d'édition de Global.

Lorsque ce menu est sélectionné, sélectionnez une section en appuyant sur les boutons de VOLUME/VALUE, appuyez sur PAGE+ pour sélectionner une page ou appuyez sur EXIT pour quitter ce menu.

Lorsqu'une page est sélectionnée, appuyez sur EXIT pour retourner au mode opérationnel en cours de session (Style Play, Song Play, Song, Backing Sequence).



PAGE 1 - RÉGLAGES GÉNÉRAUX

Cette page contient divers paramètres généraux pour régler l'état du clavier, les haut-parleurs et le métronome.



Velocity Curve (Courbe de la vélocité) ▶GBL

Ce paramètre règle la sensibilité du clavier à votre toucher.

0	Aucun contrôle de dynamique disponible. Les valeurs de dynamique sont fixes, comme dans un orgue classique.
1…6	Courbes de dynamique, de la plus légère à la plus lourde.

M.Tune (Master Tune) (Décalage) ▶GBL

Ce paramètre correspond à la transposition (décalage) de l'instrument. Vous l'utilisez pour adapter la tonalité du clavier à un instrument acoustique, par exemple un piano acoustique.

-64	Hauteur la plus basse.
0	Hauteur standard (A4=440Hz).
+63	Hauteur la plus haute.

AT Curve (After Touch Curve) ▶GBL

Ce paramètre règle la sensibilité du clavier à la pression, après avoir appuyé sur une touche.

1…6	Courbes de dynamique, de la plus légère à la plus lourde.

Scale (Gamme) ▶GBL

Ce paramètre règle la gamme principale (ou tempérament) de tout l'instrument., sauf les pistes ayant une gamme différente sélectionnée par une Performance ou un STS (voir "Scale" à page 48).

Voir la liste détaillée des gammes disponibles dans "Gammes" à page 231.

Key (Clé) ▶GBL

Ce paramètre est nécessaire pour régler certaines gammes.

Speakers (Haut-parleurs)

Ce paramètre active/désactive les haut-parleurs.

Note: *Les haut-parleurs sont toujours activés lors de la mise sous tension de l'instrument.*

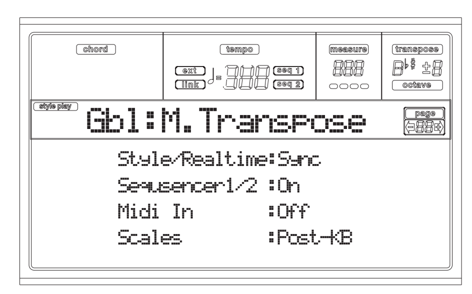
Met.Vol (Metronome Volume) (Volume du Métronome) ▶GBL

Volume du Métronome.

40…127	Réglage du volume, du minimum au maximum.

PAGE 2 - MASTER TRANSPOSE (TRANSPOSITION PRINCIPALE)

Dans cette page, vous activez/désactivez la fonction Master Transpose.



Style/Realtime ▸GBL

Active/désactive la fonction Master Transpose sur les pistes du Style et les pistes clavier.

Off — La fonction Master Transpose n'est appliquée ni aux pistes Style, ni aux pistes clavier (Realtime).

Sync — Mode Sync. En appuyant sur les boutons TRANSPOSE [♭] ou [♯], le réglage de la transposition commencera sur le premier temps de la mesure suivante. Les pistes clavier (Realtime) reproduites au moment de la transposition seront stoppées.

RTime — Mode Realtime. En appuyant sur les boutons TRANSPOSE [♭] ou [♭], le réglage de la transposition commencera lorsque vous jouerez une note pour les pistes Style et Realtime. (Rappelez-vous que les notes des pistes clavier reproduites seront stoppées lorsque vous appuyez sur le bouton TRANSPOSE). La note (ou l'accord) suivante jouée sera reproduite avec le nouveau réglage de transposition. (Note : si vous jouez une piste clavier avant de plaquer un nouvel accord, la piste clavier sera reproduite avec la nouvelle clé, tandis que la piste Style continuera à reproduire la clé précédente, tant que vous ne plaquez pas un nouvel accord).

Seq 1/2 ▸GBL

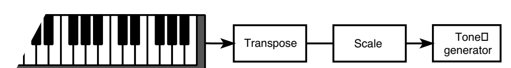
Active/désactive la fonction Master Transpose sur les pistes des deux Séquenceurs internes.

Midi In ▸GBL

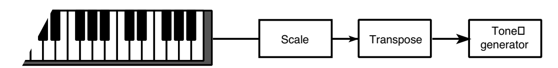
Active/désactive la fonction Master Transpose sur les messages MIDI reçus.

Scales

Post-KB — Lorsque cette option est sélectionnée, les notes sont immédiatement transposées, dès qu'elles sortent du clavier. La Gamme (Scale) sera appliquée aux notes transposées. Par exemple, si vous jouez un Mi et ensuite réglez la transposition principale (Master Transpose) à +1, la note de Mi sera reproduite en Fa et la clé correspondra à Mib (celle-ci reproduira en MIDI une note de Mi).



Pre-OSC — Lorsque cette option est sélectionnée, les notes sont transposées juste avant d'être adressées au générateur de ton interne. Pour ce motif, la Gamme (Scale) sera appliquée avant la transposition. Par exemple, si vous jouez un Mi et ensuite réglez la transposition principale (Master Transpose) à +1, la note correspondra toujours à un Mi (qui reproduira une note de Fa en MIDI).



PAGE 3 - ASSIGNABLE PEDAL/FOOTSWITCH, ASSIGNABLE SLIDER

Dans cette page, vous pouvez programmer la pédale au pied Assignable Pedal/Footswitch et le curseur Assignable Slider.



Voir la liste des fonctions que l'on peut affecter à page 229. Les premières fonctions sont du type à interrupteur, tandis que les autres (en commençant par Master Volume) sont des fonctions du type continu.

PS (Pedal/Switch) ▸GBL

Pédale continue ou au pied connectée à la borne ASSIGNABLE PDL/SW.

sld (Slider) ▸GBL

Fonction affectée au curseur ASSIGNABLE SLIDER sur la face avant.

Damper Pol. (Damper Polarity) (Polarité du Damper) ▸GBL

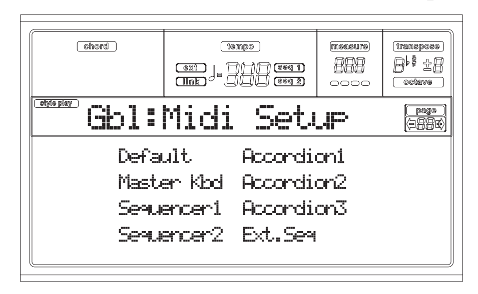
Polarité de la pédale Damper.

Pedal/Sw Pol. (Pedal/Footswitch Polarity) ▸GBL

Polarité de la pédale au pied.

PAGE 4 - MIDI SETUP

Vous pouvez automatiquement régler les canaux MIDI en sélectionnant un MIDI Setup. A chacun de ces setups vous pouvez affecter les valeurs des différents paramètres MIDI, ce qui facilite la connexion à un contrôleur MIDI spécifique.



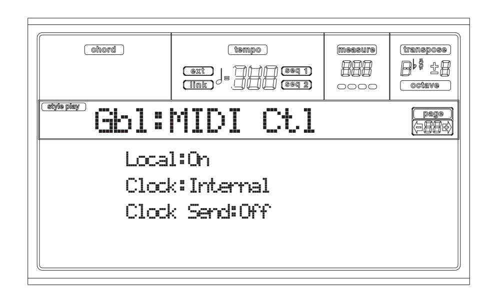
Note: *Après avoir sélectionné un MIDI Setup, vous pouvez effectuer tous types de modifications aux réglages de chaque canal. Pour sauvegarder les modifications dans la mémoire, appuyez sur WRITE et sauvegardez Global dans la mémoire.*

Voir les informations détaillées des MIDI Setups dans “MIDI” à page 38.

Default	Réglage d’usine. Cette option est disponible pour la programmation sur un séquenceur externe et lorsque vous jouez de votre Pa50SD par le biais d’un clavier-maître.
Master Kbd	Sélectionnez ce réglage lors de la connexion d’un clavier-maître coupé.
Sequencer 1	Ce réglage vous permet de composer un Morceau (Séquenceur 1) à l’aide des sons d’un instrument externe ou de reproduire un Morceau composé sur un séquenceur externe, en utilisant le Pa50SD en tant que génération de sons. Chaque piste (S1 Tr1-16) correspond à un canal MIDI ayant le même numéro (1-16).
Sequencer 2	Comme ci-dessus, mais en utilisant le Séquenceur 2.
Accordion 1…3	Sélectionnez l’un de ces réglages lors de la connexion d’un accordéon MIDI.
Ext.Seq	Ce réglage permet de programmer un Morceau sur un séquenceur externe.

PAGE 5 - MIDI CONTROLS

Dans cette page, vous programmez les paramètres généraux du MIDI.



Local

Le paramètre Local active/désactive le clavier.

Note: *Le paramètre Local est toujours activé lors de la mise sous tension de l’instrument.*

On	Lorsque vous jouez sur le clavier, les données MIDI sont adressées à la génération de sons internes et à la borne MIDI OUT.
Off	Le clavier est connecté à la borne MIDI OUT, mais ne joue pas les sons de la génération sonore interne. C’est particulièrement utile quand on joue avec un séquenceur externe, pour adresser des notes et des contrôleurs du clavier au séquenceur externe pour qu’ensuite le séquenceur externe les renvoie à la génération de sons, sans superposition. Voir le chapitre MIDI.

Clock

Ce paramètre sélectionne la source MIDI Clock.

Note: *Lors de la mise sous tension de l’instrument, le paramètre Clock est toujours réglé sur “Int”.*

Int	Interne, par ex.: le clock généré par le métronome interne du Séquenceur 1 du Pa50SD.
MIDI	Externe depuis le MIDI. Le Pa50SD est piloté par un instrument ou un séquenceur externe connecté à la borne MIDI IN. Les commandes Start/Stop et Play/Stop, ainsi que le métronome du Tempo ne peuvent pas être sélectionnés sur le tableau de commande du Pa50SD. Il faut régler le Tempo et le lancement ou l’arrêt des séquenceurs (modes Song, Song Play, Backing Sequence) et l’arrangeur (modes Style et Backing Sequence) sur l’instrument externe.

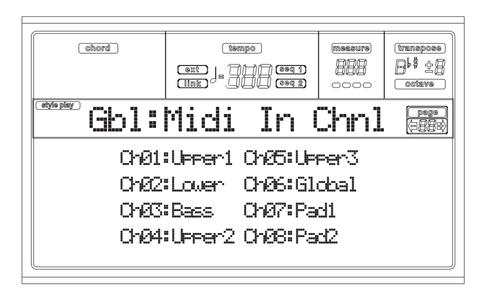
Clock Send ▸GBL

Ce paramètre active/désactive l’information de Clock sur le MIDI OUT.

Off	Le Pa50SD ne peut pas adresser le signal de MIDI Clock. Vous ne pouvez pas piloter un autre instrument via le Pa50SD, même s’il est connecté à la borne MIDI OUT.
MIDI	Le Pa50SD peut adresser le signal de MIDI Clock. Vous pouvez piloter un autre instrument en impartissant sur le Pa50SD les commandes de Tempo, Start/Stop et Play/Stop. Connectez l’autre instrument à la borne MIDI OUT du Pa50SD.

PAGE 6 - MIDI IN CHANNELS (CANAUX MIDI IN)

Dans cette page, vous affectez une piste du Pa50SD à l’un des canaux MIDI IN. Appuyez sur TRK SELECT pour passer des canaux 1-8 aux canaux 9-16.



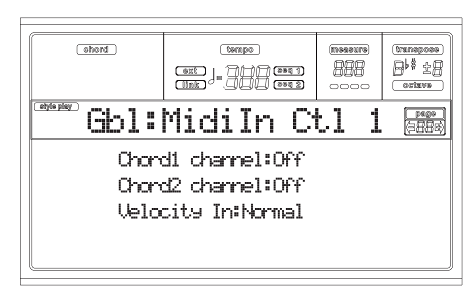
Channel (Canal)

Vous pouvez affecter à chaque canal les pistes suivantes:

(Off)	Aucune piste.
Lower	Piste Lower.
Upper1…3	Une des pistes Upper.
Drum	Piste Drum.
Perc	Piste des Percussions.
Bass	Piste Bass.
Acc1…5	Une des pistes Auto-accompaniment (mélodie).
S1 T1…16	Une des pistes du Séquenceur 1.
S2 T1…16	Une des pistes du Séquenceur 2.
Global	Canal spécial dédié à la simulation des contrôles intégrés du Pa50SD (clavier, pédales, manette) via un clavier ou un contrôleur externe. Les messages MIDI, en entrée sur ce canal, sont considérés comme générés par les contrôleurs intégrés du Pa50SD.
Control	Utilisez ce canal pour adresser les messages de sélection de Style et de Performance au Pa50SD. Voir les tableaux à page 152 et suivantes pour des informations détaillées relativement aux données reçues.

PAGE 7 - MIDI IN CONTROLS (1)

Dans cette page, vous programmez les caractéristiques du MIDI IN telles que le canal Chord Recognition et une valeur fixe de vélocité pour toutes les notes est affichée lors de l'entrée.



Il y a deux canaux Chord séparés. Ceci est particulièrement pratique lorsque vous devez adresser des accords au Pa50SD sur deux canaux différents (par ex. avec un accordéon MIDI).

Chord1 channel ▶GBL

Les notes en entrée sur ce canal sont adressées au dispositif Chord Recognition.

Chord2 channel ▶GBL

Les notes en entrée sur ce canal sont adressées au dispositif Chord Recognition.

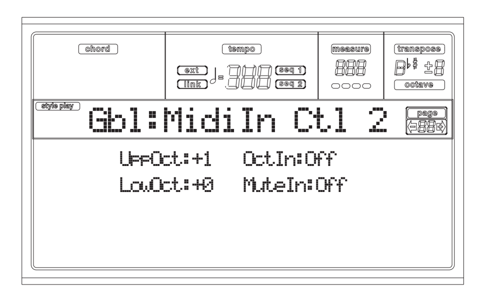
Velocity Input ▶GBL

Ce paramètre permet de fixer la valeur de la vélocité (dynamique) de toutes les notes MIDI en entrée. Utile quand on pilote le Pa50SD avec un orgue ou un accordéon MIDI.

Normal	Les valeurs ayant une vélocité normale sont reçues.
40…127	Toutes les valeurs de vélocité reçues sont converties en fonction de la valeur sélectionnée.

PAGE 8 - MIDI IN CONTROLS (2)

Cette page aussi contient des réglages MIDI IN tels que la transposition de note. Les paramètres de transposition sont très pratiques pour la plupart des accordéonistes dont l'interface MIDI de leur instrument peut transmettre sur une octave non reconnue.



UppOct (Upper Octave) ▶GBL

Transposition d'une octave des données reçues sur le MIDI IN pour les pistes Upper. Par exemple, si vous sélectionnez la valeur +1, une octave reçue en Do4 sera reproduite en Do5 par le Pa50SD.

LowOct (Lower Octave) ▶GBL

Transposition d'une octave des données reçues sur le MIDI IN pour la piste Lower. Par exemple, si vous sélectionnez la valeur +1, une octave reçue en Do4 sera reproduite en Do5 par le Pa50SD.

OctIn (Octave In) ▶GBL

Active/désactive la transposition d'octave des données reçues via MIDI.

On	Les données reçues via MIDI peuvent être transposées, en fonction de la Transposition d'Octave sélectionnée. Si par exemple la valeur de Transposition d'Octave est +1, une octave reçue en Do4 est reproduite en Do5.
Off	Les données reçues via MIDI ne peuvent pas être transposées par la Transposition d'Octave appliquée à la piste. Si par exemple la valeur de Transposition d'Octave est +1, une octave reçue en Do4 sera toujours reproduite en D04.

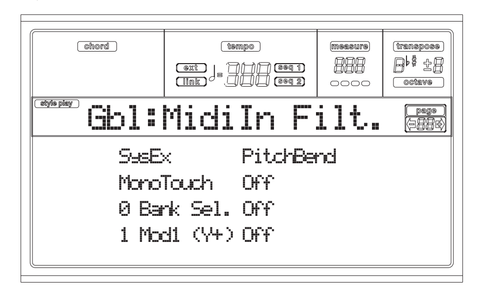
Mute In ▶GBL

Utilisez ce paramètre pour déterminer si une piste coupée doit reproduire des données reçues via MIDI.

On	Aucune donnée reçue via MIDI sur une piste coupée ne peut être reproduite par le Pa50SD.
Off	Les données reçues via MIDI sur une piste coupée sont reproduites par le Pa50SD.

PAGE 9 - MIDI IN FILTERS

Dans cette page, vous réglez les 8 filtres MIDI dédiés aux données reçues par le Pa50SD.



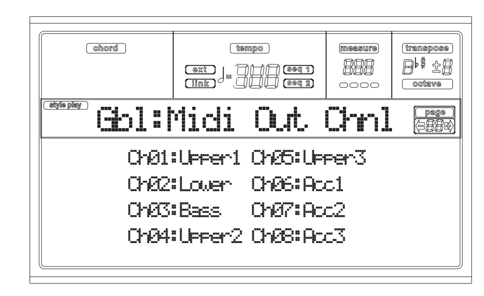
Filters (Filtres) ▸GBL

Sélection des filtres MIDI IN.

Off	Aucun filtre.
PBend	Pitch Bend.
M.Touch	Mono (ou Canal) After Touch.
PolyTouch	Poly After Touch.
PrgChange	Program Change.
SysExcl	System Exclusive.
All CC	Tous les messages Control Change.
0…127	Messages de Control Change #0…127. Voir la liste des messages de Control Change dans "Contrôleurs MIDI" à page 232.

PAGE 10 - MIDI OUT CHANNLES (CANAUX MIDI OUT)

Dans cette page, vous affectez l'une des pistes du Pa50SD à un canal MIDI OUT. Appuyez sur TRK SELECT pour passer des canaux 1-8 aux canaux 9-16.



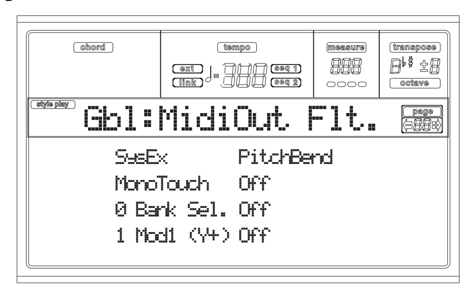
Channel (Canal) ▸GBL

A chaque canal, vous pouvez affecter l'une des pistes suivantes:

(Off)	Aucune piste.
Lower	Piste Lower.
Upper1…3	Une des pistes Upper.
Drum	Piste Drum.
Perc	Piste des Percussions.
Bass	Piste Bass.
Acc1…5	Une des pistes Auto-accompagnement (mélodie).
S1 T1…16	Une des pistes du Séquenceur 1.
S2 T1…16	Une des pistes du Séquenceur 2.
SQ Tr01…16	Utilisez ces canaux pour adresser simultanément les données générées par la même piste de l'un ou des deux séquenceurs de bord.
Chord	Utilisez ce canal pour adresser les notes reconnues par le dispositif Chord Recognition sur le MIDI OUT. C'est utile, par exemple, pour piloter un harmoniseur externe via le Pa50SD, en utilisant la piste Lower pour jouer les accords, même si la piste est coupée.

PAGE 11 - MIDI OUT FILTERS

Dans cette page vous réglez les 8 filtres des messages MIDI adressés par le Pa50SD.



Filters (Filtres) ▸GBL

Sélection des filtres MIDI OUT.

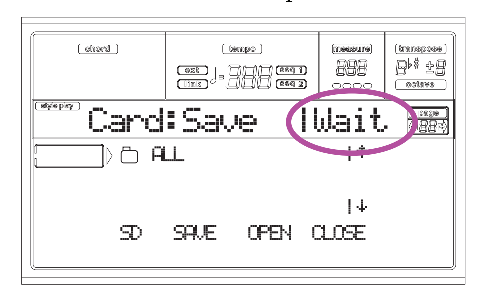
Off	Aucun filtre.
Pitch Bend	Pitch Bend.
MonoTouch	Mono (ou Canal) After Touch.
PolyTouch	Poly After Touch.
PrgChange	Program Change.
SysExcl	System Exclusive.
All CC	Tous les messages de Control Change.
0…127	Messages de Control Change #0…127. Voir la liste des messages de Control Change dans "Contrôleurs MIDI" à page 232.

1. ENVIRONNEMENT D'ÉDITION CARD

L'environnement d'édition Card est l'endroit où vous pouvez gérer vos fichiers. Cet environnement d'édition se superpose au mode opérationnel en cours (Style Play, Song Play, Backing Sequence, Song, Program).

TÉMOIN WRITE/CARD IN USE

Durant l'écriture ou la lecture de données sur la carte, le témoin WRITE/CARD IN USE s'allume. Si une page Card est affichée, le message "Wait" apparaît à l'écran. Dans ce cas, il est impossible de changer de page Card (vous pouvez cependant sélectionner un autre mode opérationnel).



Avertissement! *Ne retirez jamais une carte quand le témoin WRITE/CARD IN USE est allumé!*

CARTES COMPATIBLES

Vous pouvez utiliser les types de cartes suivants pour sauvegarder (puis charger) des données de la mémoire interne du Pa50SD:

- SD (Grande vitesse, Ultra II, SDHC)
- MMC
- MicroSD avec adaptateur SD
- MiniSD avec adaptateur SD

Remarque: *Avant d'utiliser la carte SD/MMC, il faut la formater sur le Pa50SD. N'utilisez pas votre ordinateur ou appareil photo numérique pour formater (initialiser) une carte que vous avez l'intention d'utiliser avec le Pa50SD. Si la carte a été formatée sur un autre appareil, elle risque de ne pas fonctionner correctement avec le Pa50SD.*

Remarque: *La carte SD/MMC n'est pas incluse. Elle doit être achetée séparément.*

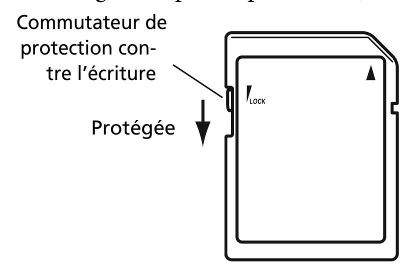
Remarque: *Le Pa50SD accepte les cartes SD d'une tension de 2,7~ 3,6V.*

Maniement des cartes SD et MMC

• N'extrayez pas la carte tant que le Pa50SD y lit ou y sauvegarde des données.
• La carte SD/MMC peut être chaude après usage. Mettez le Pa50SD hors tension et attendez que la carte refroidisse avant de l'extraire.
• Les cartes SD/MMC sont des pièces de précision. Evitez de les plier, de les laisser tomber ou de les soumettre à des chocs.
• Evitez d'utiliser ou de stocker des cartes SD/MMC dans des endroits soumis à des températures extrêmement élevées ou basses, en plein soleil, dans un véhicule fermé, à proximité d'appareils de chauffage ou dans des endroits excessivement humides ou poussiéreux.
• Evitez également d'utiliser ou de stocker des cartes SD/MMC dans des endroits où règne une forte électricité statique ou du bruit électrique.
• Les contacts d'une carte SD/MMC ne peuvent pas être sales ou poussiéreux. Si les contacts sont sales, nettoyez-les doucement avec un chiffon sec.
• Quand vous n'utilisez pas une carte SD/MMC, rangez-la dans le boîtier de protection fourni avec la carte pour la protéger contre l'électricité statique.
• Ne laissez pas de carte SD/MMC à un endroit accessible par des enfants qui risquent de la mettre en bouche et de l'avaler.
• Voyez le mode d'emploi accompagnant la carte SD/MMC et respectez les consignes de maniement et d'utilisation.

Protection d'une carte SD contre l'écriture

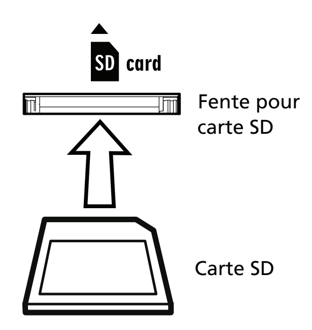
Les cartes SD sont dotées d'un commutateur de protection contre l'écriture pour éviter que des données ne soient effacées accidentellement. Quand le commutateur est en position de protection, il est impossible de changer, d'ajouter ou d'effacer des données sur la carte ni de la formater. Pour sauvegarder des données sur la carte, ramenez le commutateur dans sa position originale (pas de protection).



Insertion/échange de cartes

Insérer une carte

Insérez la carte en vérifiant qu'elle est correctement orientée. Les contacts en or doivent être orientés vers le bas et le coin angulaire à votre droite.



Ejecter une carte

Appuyez sur la carte et relâchez-la pour l'éjecter.

Remarque: *Avant d'utiliser une carte SD, il faut la formater sur le Pa50SD. La carte risque de ne pas fonctionner si elle a été formatée sur un autre appareil.*

Agencer les données dans différents dossiers

Nous vous conseillons de répartir vos données dans différents dossiers et d'éviter de sauvegarder d'innombrables fichiers

dans le dossier principal (au premier niveau hiérarchique) de la carte. Cela accélère l'accès à la carte et permet au Pa50SD de réagir plus rapidement à vos commandes CARD.

CHARGER DES DONNÉES CRÉÉES AVEC LE PA80/PA60

Les données du Pa50SD sont parfaitement interchangeables avec celles des Pa80 et Pa60. Les seules données des Pa80/Pa60 que le Pa50SD ne peut pas charger sont les suivantes:

- Programs de tirettes harmoniques numériques
- Réglages des entrées 1/2
- Réglages du processeur de voix/guitare VHG1
- Réglages EC5
- Réglage du port TO HOST
- Routage de sortie audio

Inversement, les Pa80 et Pa60 peuvent lire toutes les données créées avec le Pa50SD.

STRUCTURE DE LA CARTE

Chaque carte (et la mémoire interne) peut contenir des fichiers et des dossiers. La structure des données au sein du Pa50SD est établie de façon un peu plus rigoureuse que sur un ordinateur à cause de la structure des données préconfigurées dans la mémoire de l'instrument. Le schéma à droite illustre la structure globale d'une carte pour Pa50SD.

Remarque: *Les banques de Styles de 1 à 16 (styles d'usine) ne sont affichées en mode Card que si le paramètre "Factory Style Protect" est réglé sur "Off" (voyez page 150) et uniquement lors du chargement ou de la sauvegarde d'une banque individuelle de Styles.*

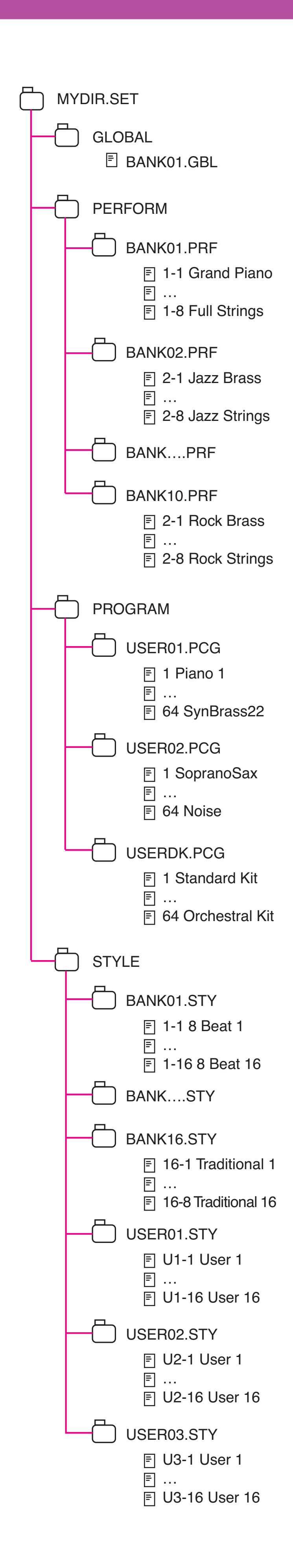
TYPES DE FICHIERS

Les tableaux suivants décrivent tous les types de fichiers et de dossiers que le Pa50SD peut gérer. Le Pa50SD peut lire ou sauvegarder les fichiers suivants.

Extension	Type de fichiers/dossiers
SET	Toutes les données utilisateur. (Ce dossier contient d'autres dossiers).
GBL	Global, configuration Seq1+Seq2
PRF	Performance
PCG	Programs utilisateur
STY	Style utilisateur

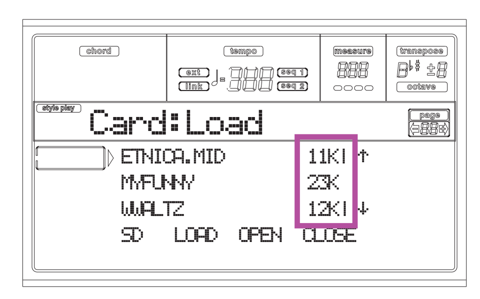
Le Pa50SD peut également lire les types suivants de données courantes.

Extension	Type de fichiers
MID	Midi file (Standard MIDI File, SMF)
KAR	Fichier de karaoké
JBX	Jukebox



AFFICHAGE DE LA TAILLE DE FICHIERS ET DE DOSSIERS

La taille de n’importe quel fichier ou dossier de la carte peut être affichée à l’écran.
La taille d’un **fichier individuel** est toujours affichée à droite du fichier:



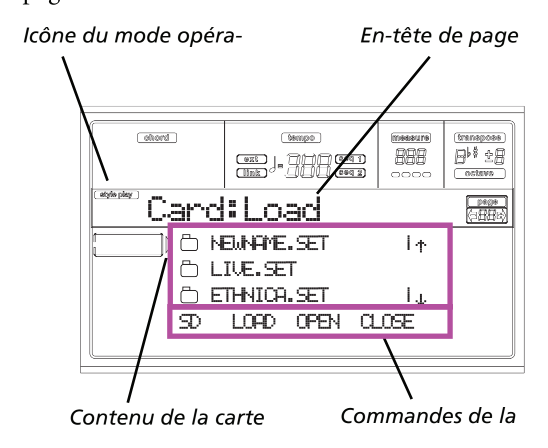
Pour afficher la taille d’un **dossier**, amenez-le sur la première ligne de l’écran puis maintenez le bouton SHIFT enfoncé et appuyez sur le bouton de fonction F3 (Open) sous l’écran. Une fenêtre de dialogue apparaît et affiche la taille du dossier:



Pour quitter cette fenêtre, appuyez sur EXIT.

STRUCTURE DE PAGE

Une page Card a la structure suivante.



Icône du mode opérationnel

Lorsque vous êtes en mode d’édition Card, un des modes opérationnels est toujours actif à l’arrière-plan. L’icône du mode opérationnel indique le mode en vigueur. Appuyez sur EXIT pour retourner au mode opérationnel en vigueur à partir de n’importe quelle page Card.

En-tête de page

Cette ligne indique la page Card affichée.

Contenu de la carte

Ce champ affiche le contenu du dossier sélectionné. Amenez l’élément à sélectionner sur la première ligne en utilisant les boutons VOLUME/VALUE E-F (défilement vers le haut) et G-H (défilement vers le bas) ou les commandes TEMPO/VALUE.
Utilisez les commandes de page (F1-F4) sur la dernière ligne pour effectuer une opération concernant le fichier ou le dossier sélectionné.

Le symbole “ ” précédant le nom indique qu’il s’agit d’un dossier (un “répertoire”) contenant plusieurs fichiers.

Commandes de la page

Ces commandes permettent de naviguer dans les fichiers et dossiers ainsi que d’exécuter des transferts de données (chargement, sauvegarde…). Les commandes varient d’une page Card à l’autre. Utilisez les boutons F1-F4 pour sélectionner la commande correspondante.

OUTILS DE NAVIGATION

A une page Card, vous pouvez utiliser les commandes suivantes pour naviguer dans les fichiers et les dossiers ou dans la liste de commandes.

E-F (défilement vers le haut)

Permet de faire défiler une liste vers le haut. Maintenez SHIFT enfoncé et appuyez sur un de ces boutons pour sauter à la section alphabétique précédente.

G-H (défilement vers le bas)

Permet de faire défiler une liste vers le bas. Maintenez SHIFT enfoncé et appuyez sur un de ces boutons pour sauter à la section alphabétique suivante.

Section TEMPO/VALUE

Ces commandes permettent de faire défiler une liste vers le haut ou vers le bas.

F1 (SD)

Appuyez sur ce bouton après avoir inséré une carte dans le lecteur. La nouvelle carte est alors scannée et la liste de fichiers affichée à l’écran est mise à jour.

F2 (commande de transfert de données)

Exécute l’opération affichée.

F3 (Open)

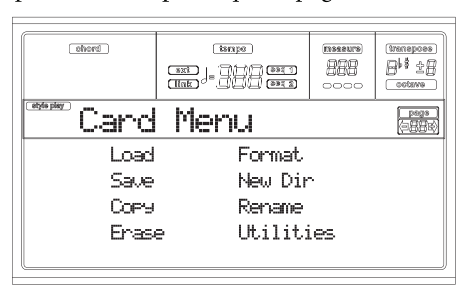
Ouvre le dossier ou la banque sélectionnée (les fichiers dont le nom est précédé de l’icône “ ”).

F4 (Close)

Ferme le dossier en cours et remonte au niveau (dossier) supérieur.

MENU

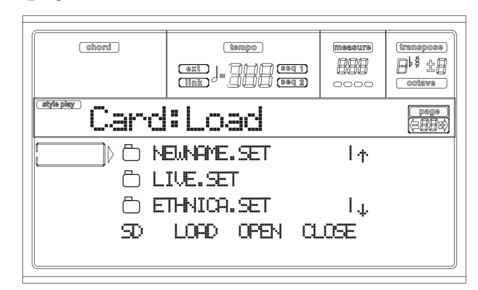
A n’importe quelle page, vous pouvez appuyer sur MENU pour ouvrir le menu d’édition Card. Ce menu permet d’accéder aux diverses pages d’édition Card.
Au sein de ce menu, sélectionnez une section avec les boutons VOLUME/VALUE et appuyez sur PAGE+ pour sélectionner une page ou sur EXIT pour quitter le menu.
Appuyez sur EXIT pour retourner au mode opérationnel en vigueur à partir de n’importe quelle page.



PAGE 1 – 'LOAD'

Cette page permet de charger des fichiers d'une carte dans la mémoire interne.

Appuyez sur SD CARD et utilisez le bouton MENU pour afficher cette page.



Charger toutes les données utilisateur

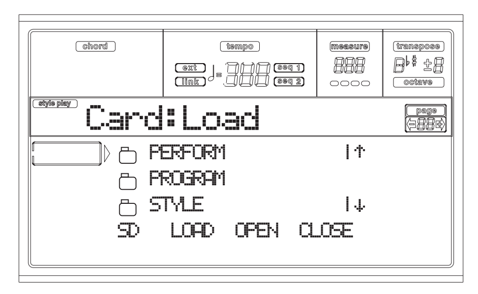
Vous pouvez charger toutes les données utilisateur (Performances, Programs utilisateur, Styles utilisateur, Global) en une seule opération.

1. Insérez la carte dans le lecteur.
2. Appuyez sur F1 pour scanner la carte et afficher la liste de fichiers.
3. Utilisez les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE) pour sélectionner le dossier ".SET" contenant les données à charger.
   Amenez le dossier sur la ligne supérieure de l'écran. Si le fichier voulu se trouve dans un autre dossier, ouvrez-le avec le bouton F3 (Open). Utilisez le bouton F4 (Close) pour retourner au niveau supérieur.
4. Appuyez sur F2 pour confirmer votre choix. Une demande de confirmation "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération ou sur EXIT pour l'annuler.
   Quand l'opération est terminée (la mention "Wait" disparaît), la page originale réapparaît et vous permet d'effectuer d'autres chargements.
   Remarque: *Les données chargées de la carte sont fusionnées avec les données de la mémoire. Exemple: si les trois banques de Styles USER de la mémoire (USER01, USER02, USER03) contiennent des données alors que seule la banque de Styles USER01 de la carte en contient, la banque USER01 de la mémoire est remplacée par les données chargées et les banques USER02 et USER03 restent inchangées.*
   Vous avez donc un dossier STYLE en mémoire contenant la banque USER01 que vous venez de charger ainsi que les anciennes banques USER02 et USER03.

Charger toutes les données d'un type spécifique

Vous pouvez charger toutes les données utilisateur (Performances, Programs utilisateur, Styles utilisateur, Global) en une seule opération.

1. Insérez la carte dans le lecteur.
2. Appuyez sur F1 pour scanner la carte et afficher la liste de fichiers.
3. Utilisez les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE) pour sélectionner le dossier ".SET" contenant les données à charger.
   Amenez le dossier sur la ligne supérieure de l'écran. Si le fichier voulu se trouve dans un autre dossier, ouvrez-le avec le bouton F3 (Open). Utilisez le bouton F4 (Close) pour retourner au niveau supérieur.
4. Appuyez sur F3 (Open) pour ouvrir le dossier ".SET". Une liste de données utilisateur apparaît (Performance, Program, Style, Global).



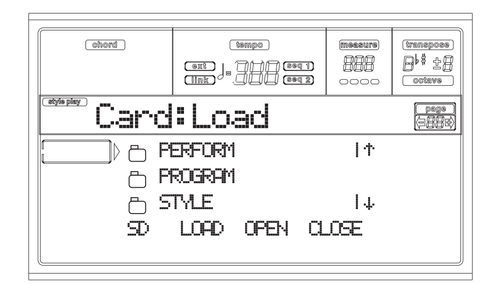
5. Utilisez les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE) pour amener le type de données voulu sur la première ligne de l'écran.
6. Appuyez sur F2 (Load) pour confirmer votre choix. Le message "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération ou sur EXIT pour l'annuler.
   Quand l'opération est terminée (la mention "Wait" disparaît), la page originale réapparaît et vous permet d'effectuer d'autres chargements.
   Remarque: *Les données chargées de la carte sont fusionnées avec celles résidant déjà en mémoire. Exemple: si les trois banques de Styles USER de la mémoire (USER01, USER02, USER03) contiennent des données alors que seule la banque de Styles USER01 de la carte en contient, la banque USER01 de la mémoire est remplacée par les données chargées tandis que les banques USER02 et USER03 restent inchangées.*
   Vous avez donc un dossier STYLE en mémoire contenant la banque USER01 que vous venez de charger ainsi que les anciennes banques USER02 et USER03.

Charger une banque individuelle

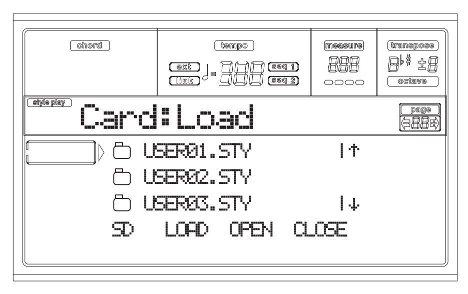
Vous pouvez charger une banque individuelle de données utilisateur (Performances, Programs utilisateur, Styles utilisateur) en une seule opération. Une banque correspond à un bouton STYLE ou PROGRAM/PERFORMANCE.

1. Insérez la carte dans le lecteur.
2. Appuyez sur F1 pour scanner la carte et afficher la liste de fichiers.
3. Utilisez les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE) pour sélectionner le dossier ".SET" contenant les données à charger.
   Amenez le dossier sur la ligne supérieure de l'écran. Si le fichier voulu se trouve dans un autre dossier, ouvrez-le avec le bouton F3 (Open). Utilisez le bouton F4 (Close) pour retourner au niveau supérieur.

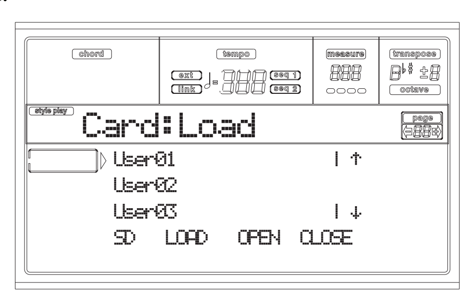
4. Appuyez sur F3 (Open) pour ouvrir le dossier ".SET". Une liste de données utilisateur apparaît (Global, Performance, Program, Style).



5. Utilisez les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE) pour amener le type de données voulu sur la première ligne de l'écran.
6. Appuyez sur F3 (Open) pour ouvrir le dossier sélectionné. Une liste de banques utilisateur apparaît.



7. Utilisez les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE) pour amener la banque voulue sur la première ligne de l'écran.
8. Appuyez sur F2 (Load) pour confirmer votre choix. La liste des banques utilisateur résidant en mémoire apparaît.



A la page ci-dessus, la banque de Styles sélectionnée est chargée dans la banque 1 (bouton USER1) en mémoire. Les Styles se trouvant en mémoire sont remplacés par les Styles chargés

9. Faites défiler les emplacements disponibles en mémoire avec les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE).
10. Quand la banque de destination est sélectionnée (en étant affichée sur la première ligne), appuyez sur F2 (Load) pour charger la banque. La fenêtre "Are you sure" apparaît. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération ou sur EXIT pour l'annuler.

    Avertissement: *Si vous confirmez l'opération, toutes les données utilisateur de la banque en mémoire sont effacées.*

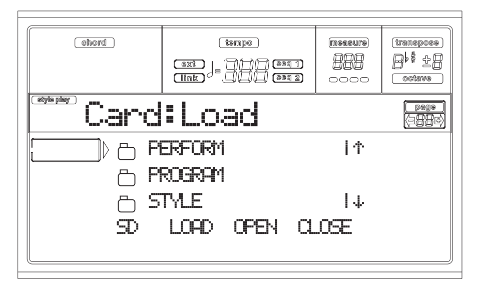
    Quand l'opération est terminée (la mention "Wait" disparaît), la page originale réapparaît et vous permet d'effectuer d'autres chargements.

Charger un élément individuel

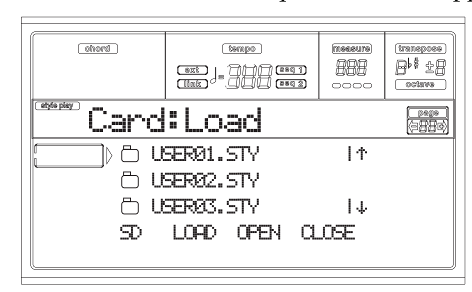
Vous pouvez charger un élément individuel (un Program ou un Style utilisateur, voire une Performance).

1. Insérez la carte dans le lecteur.
2. Appuyez sur F1 pour scanner la carte et afficher la liste de fichiers.
3. Utilisez les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE) pour sélectionner le dossier ".SET" contenant l'élément à charger.

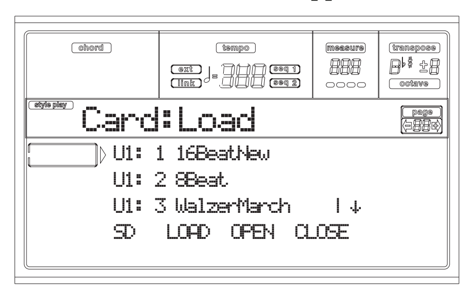
   Amenez le dossier sur la ligne supérieure de l'écran. Si le fichier voulu se trouve dans un autre dossier, ouvrez-le avec le bouton F3 (Open). Utilisez le bouton F4 (Close) pour retourner au niveau supérieur.
4. Appuyez sur F3 (Open) pour ouvrir le dossier ".SET". Une liste de données utilisateur apparaît (Global, Performance, Program, Style).



5. Utilisez les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE) pour amener le type de données voulu sur la première ligne de l'écran.
6. Appuyez sur F3 (Open) pour ouvrir le dossier sélectionné. Une liste de banques utilisateur apparaît.

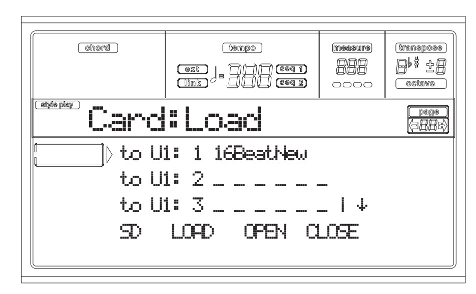


7. Utilisez les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE) pour amener la banque voulue sur la première ligne de l'écran.
8. Appuyez sur F3 (Open) pour ouvrir la banque choisie. Une liste d'éléments utilisateur apparaît.



9. Utilisez les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE) pour amener l'élément voulu sur la première ligne de l'écran.
10. Appuyez sur F2 (Load) pour confirmer votre choix. La liste de fichiers en mémoire interne apparaît. Si vous chargez un fichier ou une banque individuelle de Styles,

Programs ou Performances, vous êtes invité à en sélectionner la destination dans la mémoire. Si vous souhaitez charger un Style individuel, par exemple, une page ressemblant à la suivante apparaît quand vous sélectionnez la commande "Load":



A la page ci-dessus, le Style sélectionné est chargé à l'emplacement U1:1 (bouton USER1, Style 01) en mémoire. Le Style se trouvant à cet emplacement est remplacé par le Style chargé.

11. Faites défiler les emplacements disponibles en mémoire avec les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE). Quand la destination est sélectionnée (en étant affichée sur la première ligne), appuyez sur F2 (Load) pour charger le fichier.
    Les emplacements indiqués par une série de traits ("_ _ _") sont vides.
12. Quand la destination est sélectionnée, appuyez sur F2 (Load) pour charger le fichier. Le message "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération ou sur EXIT pour l'annuler.
    Avertissement: *Après la confirmation, l'élément que vous remplacez est effacé.*
    Quand l'opération est terminée (la mention "Wait" disparaît), la page originale réapparaît et vous permet d'effectuer d'autres chargements.

PAGE 2 – 'SAVE'

A cette page, vous pouvez sauvegarder des données utilisateur de la mémoire interne sur carte. Vous pouvez sauvegarder des fichiers, des banques ou toutes les données utilisateur de la mémoire interne.

Appuyez sur SD CARD et utilisez les boutons MENU ou PAGE pour afficher cette page.



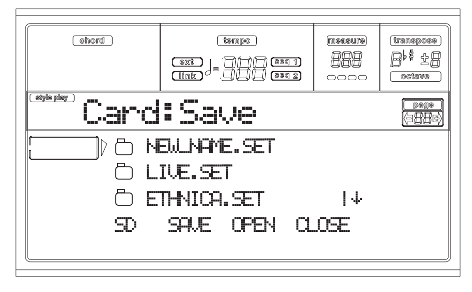
La mémoire contient les types de fichiers suivants:

Le type de fichiers/dossiers…	…contient…	…et sera sauvegardé sur la carte sous forme de…
ALL	Toutes les données utilisateur de la mémoire	Dossier .SET
Style	Les Styles USER 01~03	Dossier STYLE au sein d'un dossier .SET
Program	Les Programs et kits de batterie USER	Dossier PROGRAM au sein d'un dossier .SET
Perform (Performances)	Les Performances	Dossier PERFORM au sein d'un dossier .SET
Fichier .GBL	La mémoire Global. Tous les paramètres indiqués par ▶GBL dans les modes Style Play, Song Play, Song et Global sont sauvegardés dans la mémoire Global.	Dossier GLOBAL au sein d'un dossier .SET

Sauvegarder le contenu entier de la mémoire

Vous pouvez sauvegarder tout le contenu de la mémoire en une seule opération.

1. Insérez une carte dans le lecteur.
2. Le contenu entier de la ("All") mémoire interne est déjà sélectionné. Appuyez sur F2 (Save) pour confirmer votre choix.
3. Le contenu de la carte apparaît.



Vous pouvez alors:

• Créer un nouveau dossier ".SET" (voyez "Créer un nouveau dossier '.SET'" on page 146).

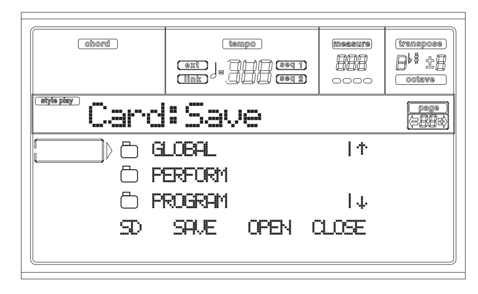
• Sauvegarder les données dans un dossier “.SET” existant.

4. Si vous sauvegardez les données dans un dossier existant, amenez le dossier “.SET” voulu sur la première ligne de l’écran avec les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE).
5. Une fois le dossier de destination sélectionné, appuyez sur F2 (Save) pour sauvegarder les fichiers. Le message “Are you sure?” apparaît. Appuyez sur ENTER pour confirmer l’opération ou sur EXIT pour l’annuler.
   Avertissement: *La confirmation entraîne l’effacement des données du dossier sélectionné.*
   Quand l’opération est terminée (la mention “Wait” disparaît), la page originale réapparaît et vous permet d’effectuer d’autres sauvegardes.

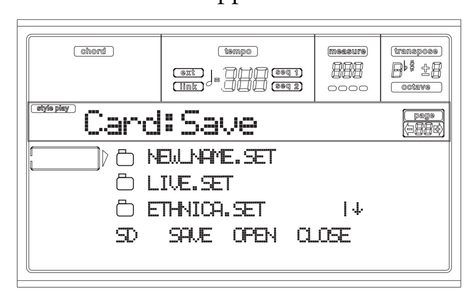
Sauvegarder toutes les données d’un type spécifique

Vous pouvez sauvegarder toutes les données d’un type spécifique en une seule opération.

1. Insérez une carte dans le lecteur.
2. Le contenu entier de la (“All”) mémoire interne est déjà sélectionné. Appuyez sur F3 (Open) pour ouvrir le dossier “All”. Une liste de types de données utilisateur apparaît (chaque type correspond à un dossier distinct).



3. Utilisez les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE) pour amener le type de données voulu sur la première ligne de l’écran.
4. Appuyez ensuite sur F2 (Save) pour confirmer votre choix.
5. Le contenu de la carte apparaît.

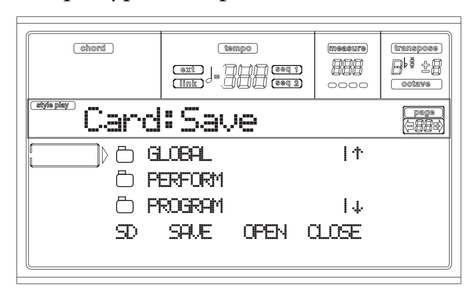


   Vous pouvez alors:
   • Créer un nouveau dossier “.SET” (voyez “Créer un nouveau dossier ‘.SET’” on page 146).
   • Sauvegarder les données dans un dossier “.SET” existant.
6. Si vous sauvegardez les données dans un dossier existant, amenez le dossier “.SET” voulu sur la première ligne de l’écran avec les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE).
7. Une fois le dossier de destination sélectionné, appuyez sur F2 (Save) pour sauvegarder les fichiers. Le message “Are you sure?” apparaît. Appuyez sur ENTER pour confirmer l’opération ou sur EXIT pour l’annuler.
   Avertissement: *La confirmation entraîne l’effacement des données du dossier sélectionné.*
   Quand l’opération est terminée (la mention “Wait” disparaît), la page originale réapparaît et vous permet d’effectuer d’autres sauvegardes.

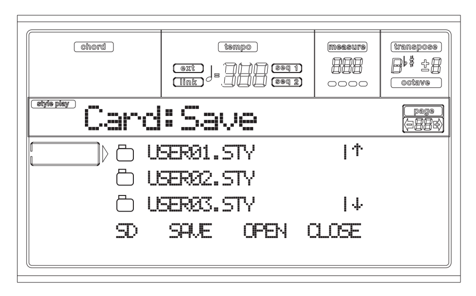
Sauvegarder une banque individuelle

Vous pouvez sauvegarder tout le contenu d’une banque individuelle en une seule opération. Une banque correspond à un bouton (de la section STYLE) sur le panneau de commandes de l’instrument.

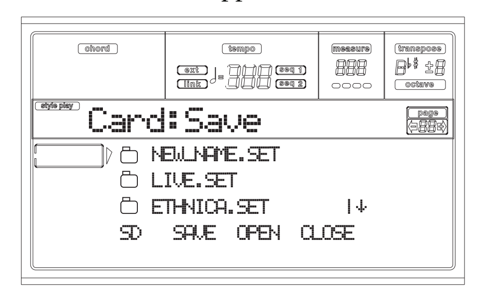
1. Insérez une carte dans le lecteur.
2. Le contenu entier de la (“All”) mémoire interne est déjà sélectionné. Appuyez sur F3 (Open) pour ouvrir le dossier “All”. Une liste de types de données utilisateur apparaît (chaque type correspond à un dossier distinct).



3. Utilisez les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE) pour amener le type de données voulu sur la première ligne de l’écran.
4. Quand le type de données est sélectionné, appuyez sur F3 (Open) pour ouvrir le fichier et accéder aux différentes banques.



5. Utilisez les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE) pour amener la banque voulue sur la première ligne de l’écran.
6. Quand la banque à sauvegarder est sélectionnée, appuyez sur F2 (Save) pour confirmer votre choix.
7. Le contenu de la carte apparaît.



Vous pouvez alors:

• Créer un nouveau dossier ".SET" (voyez "Créer un nouveau dossier '.SET'" on page 146).

• Sauvegarder les données dans un dossier ".SET" existant.

8. Si vous sauvegardez les données dans un dossier existant, amenez le dossier ".SET" voulu sur la première ligne de l'écran avec les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE).

9. Appuyez sur F2 (Save) pour confirmer votre choix. La liste des banques de la carte apparaît. Seules les banques du type sélectionné sont affichées.

10. Utilisez les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE) pour amener la banque de destination sur la première ligne de l'écran.

11. Une fois la banque de destination sélectionnée, appuyez sur F2 (Save) pour sauvegarder les fichiers. Le message "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération ou sur EXIT pour l'annuler.

Avertissement: *Après la confirmation, les données de la banque de destination sont effacées.*

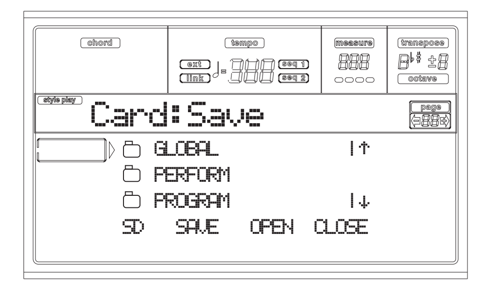
Quand l'opération est terminée (la mention "Wait" disparaît), la page originale réapparaît et vous permet d'effectuer d'autres sauvegardes.

Sauvegarder un élément individuel

Vous pouvez sauvegarder un élément individuel de votre cru.

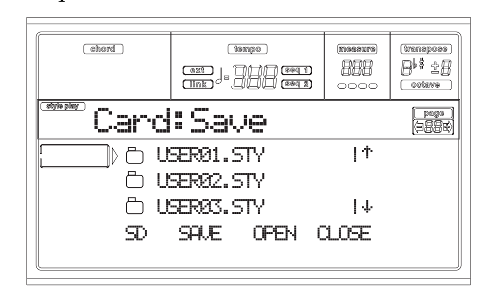
1. Insérez une carte dans le lecteur.

2. Le contenu entier de la ("All") mémoire interne est déjà sélectionné. Appuyez sur F3 (Open) pour ouvrir le dossier "All". Une liste de types de données utilisateur apparaît (chaque type correspond à un dossier distinct).



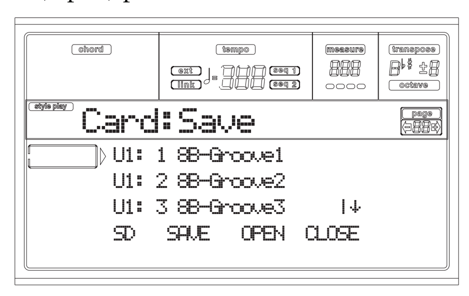
3. Utilisez les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE) pour amener le type de données voulu sur la première ligne de l'écran.

4. Quand le type de données est sélectionné, appuyez sur F3 (Open) pour ouvrir le fichier et accéder aux différentes banques.



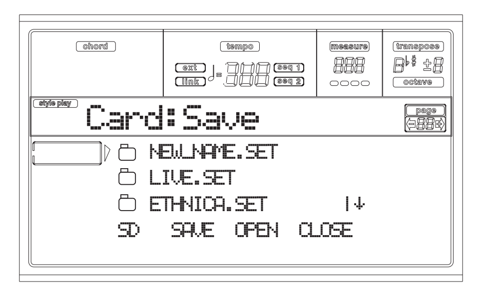
5. Utilisez les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE) pour amener la banque contenant le fichier à sauvegarder sur la première ligne de l'écran.

6. Une fois que vous avez sélectionné la banque, appuyez sur F3 (Open) pour afficher les fichiers individuels.



7. Quand le fichier à sauvegarder est sélectionné, appuyez sur F2 (Save) pour confirmer votre choix.

8. Le contenu de la carte apparaît à l'écran.



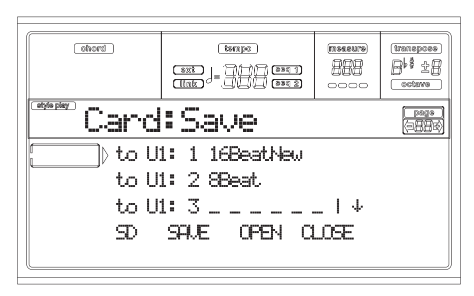
Vous pouvez alors:

• Créer un nouveau dossier ".SET" (voyez "Créer un nouveau dossier '.SET'" on page 146).

• Sauvegarder dans un dossier ".SET" existant (les données sauvegardées sont fusionnées avec celles de la carte).

9. Si vous sauvegardez les données dans un dossier existant, amenez le dossier ".SET" voulu sur la première ligne de l'écran avec les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE).

10. Appuyez sur F2 (Save) pour confirmer votre choix. La liste des fichiers de la carte apparaît. Seuls les fichiers du type sélectionné sont affichés.



Les emplacements indiqués par une série de traits ("___") sont vides.

11. Utilisez les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE) pour amener l'emplacement de destination sur la première ligne de l'écran.

12. Quand la destination est sélectionnée, appuyez sur F2 (Save) pour charger le fichier. Le message "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération ou sur EXIT pour l'annuler.

Avertissement: *Après la confirmation, les données de l'emplacement de destination sont effacées.*

Quand l'opération est terminée (la mention "Wait" disparaît), la page originale réapparaît et vous permet d'effectuer d'autres sauvegardes.

Créer un nouveau dossier '.SET'

Lors de la sauvegarde de données, vous pouvez choisir un dossier existant ou créer un nouveau dossier ".SET". Voici comment faire.

1. Quand la liste des fichiers de la carte est affichée, utilisez les boutons E-H (défilement) (ou les commandes TEMPO/VALUE) pour amener l'élément "NEW_NAME.SET" sur la première ligne de l'écran.

   Remarque: *L'élément "NEW_NAME.SET" est toujours en tête de liste d'un dossier.*

2. Quand "NEW_NAME.SET" est sélectionné, appuyez sur les boutons A VOLUME/VALUE. Vous êtes invité à assigner un nom au nouveau dossier:

   NEW_NAME.SET

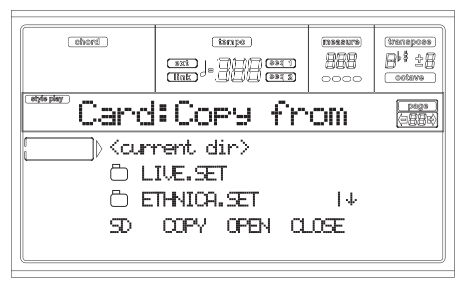
3. Déplacez le curseur avec les boutons DOWN/- et UP/+. Sélectionnez un caractère avec la molette. Insérez le caractère à la position du curseur en appuyant sur le bouton INSERT. Effacez le caractère à la position du curseur en appuyant sur le bouton DELETE.
4. Quand le nom du nouveau dossier est complet, appuyez sur F2 (Save) pour confirmer. Le message "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération ou sur EXIT pour l'annuler.

PAGE 3 – 'COPY'

Cette page vous permet de copier des fichiers individuels (fichiers MIDI ou Jukebox), des dossiers entiers (génériques ou ".SET") ou le contenu d'un dossier générique. Notez que vous ne pouvez copier des données que sur la même carte.

Pour préserver l'intégrité de la structure des données, il est impossible d'ouvrir un dossier ".SET" et de copier un de ses fichiers. Vous ne pouvez ouvrir que des dossiers génériques.

Appuyez sur SD CARD et utilisez les boutons MENU ou PAGE pour afficher cette page.



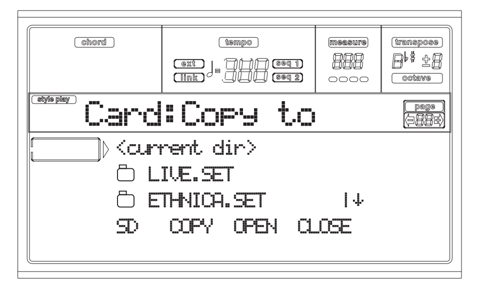
Copier tout un dossier ou le contenu d'un dossier

Vous pouvez copier un dossier (générique ou ".SET") dans un autre dossier. En sélectionnant l'élément <current dir>, vous pouvez copier le contenu du dossier sélectionné sans copier le dossier même. Si vous copiez un dossier entier, un nouveau dossier portant le même nom est créé à l'emplacement de destination.

Remarque: *Durant la copie, vous ne pouvez pas ouvrir de dossier ".SET". Vous pouvez par contre ouvrir n'importe quel dossier générique.*

1. Insérez la carte dans le lecteur.
2. Appuyez sur F1 pour scanner la carte et afficher la liste de fichiers.
3. Amenez le dossier à copier sur la ligne supérieure de l'écran. Si le fichier voulu se trouve dans un autre dossier, ouvrez-le avec le bouton F3 (Open). Appuyez F4 (Close) pour retourner au niveau hiérarchique supérieur.

   Pour copier uniquement le contenu du dossier, amenez l'élément <current dir> sur la ligne supérieure de l'écran.
4. Quand l'élément à copier est sur la première ligne, appuyez sur F2 (Copy) pour confirmer votre choix. L'en-tête de la fenêtre passe de "Copy from" à "Copy to".



5. Amenez le dossier de destination sur la ligne supérieure de l'écran.

- Pour copier dans un dossier générique (et non ".SET") existant, sélectionnez-le.

- Pour copier dans le dossier en vigueur, sélectionnez <current dir>.

6. Quand la destination est déterminée, appuyez sur F2 (Copy). Une demande de confirmation “Overwrite?” apparaît:

Overwrite on Copy?
Enter/Yes - Exit/No

Appuyez sur ENTER pour confirmer l’opération ou sur EXIT pour l’annuler.

Si vous décidez de **remplacer (“overwrite”)** les données, les nouvelles données écrasent les données se trouvant à l’emplacement de destination. Si, par exemple, le dossier de destination contient le même fichier MIDI, il est écrasé. Si le dossier contient une banque USER, elle est remplacée.

Les données qui n’existent pas dans le dossier source restent inchangées. Si, par exemple, la banque de styles USER03 existe dans le dossier de destination mais pas dans le dossier source, elle ne sera pas affectée par la copie des autres banques.

Si vous **renoncez à remplacer** les données, le dossier de destination ne change pas.

7. Le message “Are you sure?” apparaît. Appuyez sur ENTER pour confirmer l’opération ou sur EXIT pour l’annuler.

Copier un fichier individuel

Vous pouvez copier un fichier individuel dans un autre dossier. Le fichier doit se trouver au niveau principal (le plus élevé) de la hiérarchie ou dans un dossier générique. Il est impossible de copier un fichier individuel d’un dossier “.SET”.

1. Insérez la carte dans le lecteur.

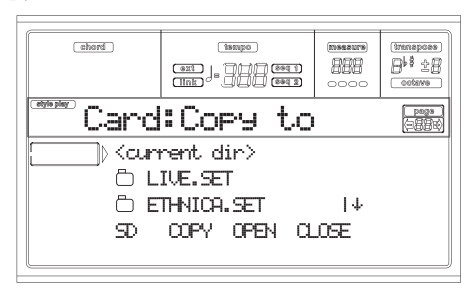
2. Appuyez sur F1 pour scanner la carte et afficher la liste de fichiers.

3. Amenez le dossier contenant le fichier voulu sur la ligne supérieure de l’écran. Si le fichier voulu se trouve dans un autre dossier, ouvrez-le avec le bouton F3 (Open). Appuyez F4 (Close) pour retourner au niveau supérieur.

4. Appuyez sur F3 (Open) pour ouvrir le dossier contenant le fichier à copier.

5. Amenez le fichier à copier sur la ligne supérieure de l’écran.

6. Appuyez ensuite sur F2 (Copy) pour confirmer votre choix. L’en-tête de la fenêtre passe de “Copy from” à “Copy to”.



7. Amenez le dossier de destination sur la ligne supérieure de l’écran.

Appuyez sur F3 (Open) pour ouvrir un dossier et sur F4 (Close) pour le fermer.

8. Quand la destination est déterminée, appuyez sur F2 (Copy). Une demande de confirmation “Overwrite?” apparaît:

Overwrite on Copy?
Enter/Yes - Exit/No

Appuyez sur ENTER pour confirmer l’opération ou sur EXIT pour l’annuler.

Si vous décidez de **remplacer (“overwrite”)** les données, les nouvelles données écrasent les données se trouvant à l’emplacement de destination. Si, par exemple, le même fichier MIDI existe sur le dossier de destination, il est écrasé.

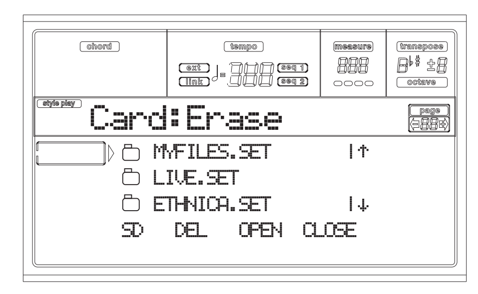
Si vous copiez des données qui n’existent pas dans le dossier source restent inchangées. Si, par exemple, le fichier MIDI MYSONG01.MID existe dans le dossier de destination mais pas dans le dossier source, il n’est pas affecté par la copie des autres données.

Si vous **renoncez à remplacer** les données, le dossier de destination ne change pas.

9. Le message “Are you sure?” apparaît. Appuyez sur ENTER pour confirmer l’opération ou sur EXIT pour l’annuler.

PAGE 4 – 'ERASE'

La fonction "Erase" vous permet d'effacer des fichiers et des dossiers d'une carte.



Procédure

1. Si le fichier à effacer est sur une carte, insérez la carte dans le lecteur.
2. Appuyez sur F1 pour sélectionner le support. Les appareils sont sélectionnés selon l'ordre suivant: SD ➛ SSD ➛ SD…

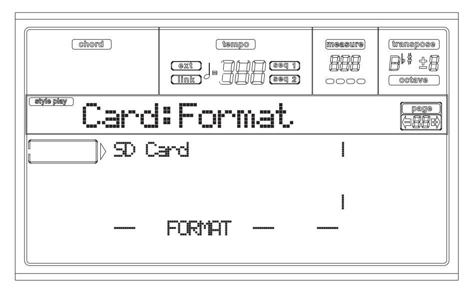
Support	Type
SD	Carte SD (ou MMC)
SSD	Solid State Disk (mémoire interne)

3. Amenez le fichier ou le dossier à effacer sur la ligne supérieure de l'écran. Si le fichier ou le dossier voulu se trouve dans un autre dossier, ouvrez-le avec le bouton F3 (Open). Appuyez F4 (Close) pour retourner au niveau supérieur dans la hiérarchie.
4. Appuyez sur F2 (Erase) pour effacer l'élément sélectionné. Le message "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération ou sur EXIT pour l'annuler.
   Quand l'opération est terminée (la mention "Wait" disparaît), la page "Erase" réapparaît et vous permet d'effacer d'autres éléments.

PAGE 5 – 'FORMAT'

La fonction "Format" vous permet de formater (initialiser) une carte.

Appuyez sur SD CARD et utilisez les boutons MENU ou PAGE pour afficher cette page.



***Avertissement:** Après le formatage d'une carte, toutes ses données sont perdues.*

SD Card

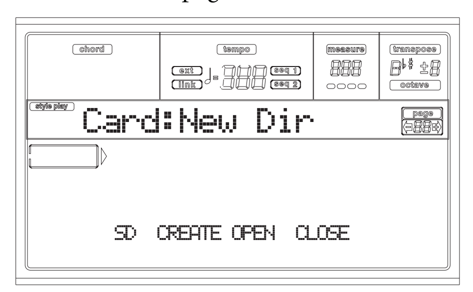
Cette commande lance un formatage très rapide. Cette commande se borne à réécrire le tableau d'allocation de fichiers "FAT" ("File Allocation Table") de la carte sans en reformater tous les secteurs.

1. Insérez une carte dans le lecteur.
2. Appuyez sur F2 (Format) pour confirmer votre choix.
3. Le message "Delete all data?" apparaît. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération ou sur EXIT pour l'annuler.
4. Le message "Press F4 to continue" apparaît. Appuyez sur F4 pour confirmer l'opération ou sur EXIT pour l'annuler.

PAGE 6 – 'NEW DIR'

La fonction "New Dir" vous permet de créer un nouveau dossier ("directory") sur une carte ou dans n'importe quel dossier générique. Il est impossible de créer ou d'ouvrir des dossiers ".SET" car ce sont des dossiers réservés, créés par la commande "Save".

Appuyez sur SD CARD et utilisez les boutons MENU ou PAGE pour afficher cette page.



Procédure

1. Insérez une carte dans le lecteur.
2. Appuyez sur F1 pour scanner la carte.
3. Appuyez sur un des boutons A VOLUME/VALUE. Vous êtes invité à assigner un nom au nouveau dossier:

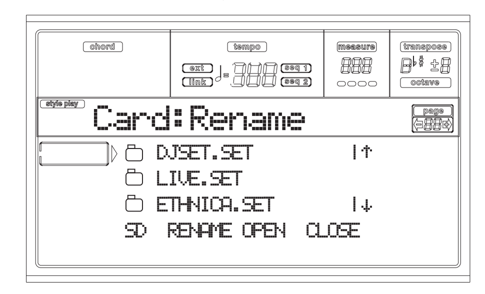
   NEW_NAME

   Déplacez le curseur avec les boutons DOWN/- et UP/+. Sélectionnez un caractère avec la molette. Insérez le caractère à la position du curseur en appuyant sur le bouton INSERT. Effacez le caractère à la position du curseur en appuyant sur le bouton DELETE.
4. Appuyez sur F2 (Create) pour confirmer votre choix. Le message "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération ou sur EXIT pour l'annuler.

PAGE 7 – 'RENAME'

Utilisez la fonction "Rename" pour changer le nom d'un fichier ou d'un dossier. Pour préserver la structure des données, il est impossible de renommer des fichiers individuels au sein d'un dossier ".SET" ni de changer l'extension du dossier ".SET".

Appuyez sur SD CARD et utilisez les boutons MENU ou PAGE pour afficher cette page.



Procédure

1. Insérez la carte contenant le fichier à renommer dans le lecteur de carte.
2. Appuyez sur F1 pour scanner la carte.
3. Amenez l'élément à renommer sur la première ligne. Appuyez sur un des boutons VOLUME/VALUE A. Vous êtes invité à changer le nom:

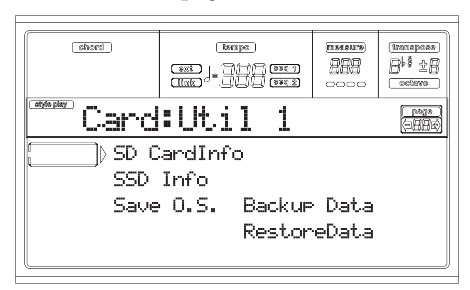
   Ethnic.set

   Déplacez le curseur avec les boutons DOWN/- et UP/+. Sélectionnez un caractère avec la molette. Insérez le caractère à la position du curseur en appuyant sur le bouton INSERT. Effacez le caractère à la position du curseur en appuyant sur le bouton DELETE.
4. Appuyez sur F2 (Rename) pour confirmer votre choix. Le message "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération ou sur EXIT pour l'annuler.

PAGE 8 – 'UTIL 1'

Cette page propose une série de commandes utilitaires pour carte.

Appuyez sur SD CARD et utilisez les boutons MENU ou PAGE pour afficher cette page.



SD info

Sélectionnez cette commande pour afficher le nom de la carte insérée ainsi que sa mémoire encore disponible.

Si vous sélectionnez cette commande sans avoir inséré de carte, le message "No card/Unformatted Press Exit" apparaît. Insérez une carte et appuyez sur ENTER (ou sur EXIT pour annuler l'opération).

SSD info

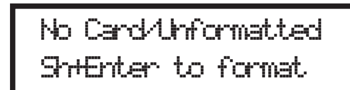
Sélectionnez cette commande pour afficher l'espace disponible en mémoire interne ("Solid State Disk" ou SSD).

Save OS

Cette commande lance l'archivage du système d'exploitation afin de créer une copie du système d'exploitation de l'instrument sur carte.

Remarque: *Si vous n'avez pas fait de copie de secours du système, vous pouvez le télécharger à partir du site www.korgpa.com ou le demander à votre revendeur KORG si vous avez modifié les données internes.*

1. Sélectionnez la commande "Save OS".
2. Insérez une carte et appuyez sur ENTER. Les fichiers suivants sont créés sur la carte:
   • BPa50SD.SYS
   • NBPa50SD.SYS
   • OSPa50SD.LZX
   Si la carte n'est pas formatée ou vide, le Pa50SD vous demande si vous souhaitez la formater.

   Maintenez SHIFT enfoncé et appuyez sur ENTER pour formater la carte.

Backup Data

Cette commande lance l'archivage de toutes les données d'usine (Styles, Programs, Performances…) à l'exception du système d'exploitation.

Remarque: *Si vous n'avez pas fait de copie de secours de vos données internes, vous pouvez les télécharger à partir du site www.korgpa.com ou les demander à votre revendeur KORG.*

1. Sélectionnez la commande "Backup Data".
2. Le message "Are you sure?" apparaît. Appuyez sur ENTER pour confirmer l'opération ou sur EXIT pour l'annuler.
3. Insérez une carte et appuyez sur ENTER.

Si la carte n’est pas formatée ou vide, le Pa50SD vous demande si vous souhaitez la formater.

```
No Card/Unformatted
Sh+Enter to format
```

Maintenez SHIFT enfoncé et appuyez sur ENTER pour formater la carte.

Restore Data

Cette commande rétablit les données internes d’usine archivées avec la commande “Backup Data”.

Remarque: *Si vos données internes d’usine sont corrompues, vous pouvez les télécharger à partir du site www.korgpa.com ou les demander à votre revendeur KORG.*

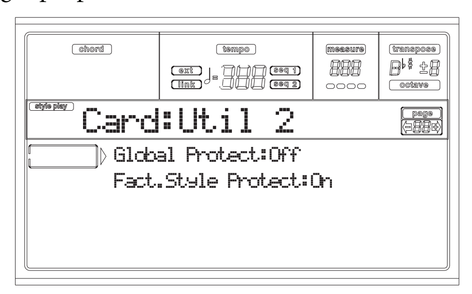
Avertissement: *Ne jouez pas sur le clavier durant le rétablissement des données et restez en mode Card. Attendez jusqu’à ce que le message “Wait” disparaisse; le témoin WRITE/CARD IN USE doit aussi s’éteindre.*

1. Préparer une carte contentant le Backup. Insérez la carte.
2. Sélectionnez cette commande.
3. Le message “Are you sure?” apparaît. Appuyez sur ENTER pour confirmer l’opération ou sur EXIT pour l’annuler.
4. Attendez la fin de la lecture de la carte.
5. Quand le message “Wait” a disparu et quand le témoin WRITE/CARD IN USE est éteint, mettez l’instrument hors tension puis à nouveau sous tension.

Remarque: *Après une opération “Restore Data”, le message d’erreur “Missing some files” peut apparaître. C’est dû à l’absence des banques de Performances 11~20 présentes sur des versions anciennes du système d’exploitation du Pa80 dont vous êtes probablement en train de lire les données. C’est tout à fait normal. Appuyez sur EXIT pour refermer la fenêtre du message.*

PAGE 9 – ‘UTIL 2’

Cette pages propose des fonctions “Protect”.



Global Protect ▶GBL

Quand vous chargez un dossier “.SET”, ce paramètre (s’il est activé) protège la mémoire “Global” en évitant qu’elle ne soit reprogrammée par les données chargées. Tous les paramètres “Global” restent donc inchangés.

Si vous chargez un fichier “.GLB” individuel, ce paramètre est ignoré et le contenu de la mémoire “Global” est remplacé par les données chargées.

Remarque: *Ce paramètre est automatiquement désactivé quand vous mettez l’instrument hors tension.*

Factory Style Protect

Quand il est activé, ce paramètre protège les Styles d’usine (de la banque “8 BEAT/16 BEAT 1” à la banque “TRADITIONAL”) pour éviter qu’ils ne soient écrasés par des données chargées à partir d’une carte. De plus, vous n’avez pas accès à ces banques lors de la sauvegarde de données.

Quand ce paramètre est désactivé (“Off”), vous pouvez charger ou sauvegarder des Styles utilisateur dans les banques des Styles d’usine (de “8 BEAT/16 BEAT 1” à “TRADITIONAL”). Cela vous permet de personnaliser vos banques de Styles d’usine.

Notez que la procédure “Save All” ne sauvegarde que les banques de Styles “USER”.

Remarque: *Ce paramètre est automatiquement réactivé quand vous mettez l’instrument hors tension.*

Remarque: *Si vous avez effacé des données d’usine par inadvertance, rechargez les données archivées avec “Backup Data”, contactez votre revendeur ou S.A.V. KORG ou téléchargez les données du site www.korgpa.com.*

17. DONNÉES D'USINE

STYLES

Note : *Vous pouvez sélectionner les Styles du Pa50SD via MIDI en envoyant les correspondants messages de Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) et Program Change sur le canal Control (voir page 136).*

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8/16 Beat 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8/16 Beat 2	CC#0	CC#32	PC	Ballad
1	0	0	0	Soft Beat	0	1	0	Guitar Bld1	0	2	0	Groove Bld
2			1	Pop Beat			1	Guitar Bld2			1	Diva
3			2	Stndrd8Beat			2	8Bt Analog1			2	Rock Ballad
4			3	Unplug8Bt 1			3	Analogyst			3	Folk Ballad
5			4	Love 8 Beat			4	8Bt Analog2			4	PopBallad 2
6			5	Half Beat			5	Trendy Beat			5	HalfTimeBld
7			6	UK 8 Beat			6	Slow Ballad			6	Country Bld
8			7	8BeatGroove			7	6Strings Bt			7	4/4 Ballad
9			8	UK RnB			8	Std16Beat 1			8	Love Ballad
10			9	PopBallad 1			9	Std16Beat 2			9	NaturalBeat
11			10	HipHop Beat			10	Unpl.16Beat			10	Celtic Bld
12			11	LightRock 1			11	Pop 16Beat1			11	16BtAnalog1
13			12	LightRock 2			12	Pop 16Beat2			12	Color Beat
14			13	Miami Beat			13	Cinema Bld			13	PopBallad 3
15			14	ClassicBeat			14	Windy Beat			14	8Bt Analog3
16			15	Unplug8Bt 2			15	Home Beat			15	16BtAnalog2
#	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: Ballroom**	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: Dance**	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: Rock**
1	0	3	0	Slow Pop	0	4	0	HouseGarage	0	5	0	Open Rock 1
2			1	Slow Rock 1			1	House			1	Open Rock 2
3			2	Slow Rock 2			2	Dream			2	Pop Rock
4			3	Unpl.SlRock			3	Techno			3	Fire Rock
5			4	BigBnd Fox1			4	Underground			4	Hard Rock
6			5	Slow Waltz1			5	Progressive			5	Heavy Rock
7			6	Slow Waltz2			6	Jungle			6	RockShuffle
8			7	Foxtrot 1			7	Rap			7	Rock Ballad
9			8	BigBnd Fox2			8	Hip Hop			8	Half Time
10			9	Slow Fox			9	Disco 70			9	Rock 6/8
11			10	Foxtrot 2			10	80's Dance			10	Abbey Road
12			11	Operetta			11	Love Disco			11	Surf Rock
13			12	BigBnd Fox3			12	Disco Party			12	Pop Shuffle
14			13	Charleston			13	Disco Funky			13	BluesShuffl
15			14	Quick Step			14	Disco Gully			14	60's Rock
16			15	New Jive			15	Twist			15	Rock & Roll
#	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: Soul & Funk**	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: World 1**	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: World 2**
1	0	6	0	Rubber Funk	0	7	0	OberkrWaltz	0	8	0	Bluegrass
2			1	Groove Funk			1	OberkrPolka			1	Country 8Bt
3			2	Acid Jazz			2	Bavar.Pop1			2	Country16Bt
4			3	Double Beat			3	Bavar.Pop 2			3	CountryBeat
5			4	Groove			4	Party Polka			4	Mod.Country
6			5	Jazz Funk			5	Pop Polka			5	CntryBoogie
7			6	Al Swing			6	Flipper 6/8			6	CountryShf1
8			7	HipHop Funk			7	Flipper 4/4			7	CountryShf2
9			8	HipHop Soul			8	Schlager 1			8	Country Bld
10			9	MotownShufl			9	Schlager 2			9	Country 3/4
11			10	PopBallad 4			10	Schlager 3			10	Orleans
12			11	RhythmBlues			11	Schlager 4			11	Jig
13			12	Soul			12	PopSchlager			12	CelticDream
14			13	Memphis			13	Trucker			13	Norteno
15			14	Motown			14	Cajun			14	Quebradita
16			15	Gospel			15	Zydeco			15	Tejano

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: World 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin 2
1	0	9	0	Hora	0	10	0	UnplugBossa	0	11	0	EnglishTango
2			1	Sevillana 1			1	Basic Bossa			1	Orch. Tango
3			2	Sevillana 2			2	L.A. Bossa			2	Tango.it
4			3	Jota			3	New Bossa			3	Habanera 1
5			4	Copla			4	Miss Bossa			4	Habanera 2
6			5	Classic 3/4			5	Lite Bossa			5	Mambo 1
7			6	Bolero			6	GrooveBossa			6	Mambo 2
8			7	Minuetto			7	DiscoChaCha			7	Salsa 1
9			8	Baroque			8	Cha Cha Cha			8	Salsa 2
10			9	New Age			9	Sabor			9	Mariachi
11			10	Tarantella			10	ChaCha Funk			10	Reggae 1
12			11	Raspa			11	Latin Rock			11	Reggae 2
13			12	Vahde			12	UnplugLatin			12	Reggae 3
14			13	Oriental			13	Beguine 1			13	Pasodoble 1
15			14	Roman			14	Beguine 2			14	PasDobBanda
16			15	Ciftetelli			15	Slow Bolero			15	Pasodoble 2
#	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: Latin Dance**	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: Jazz 1**	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: Jazz 2**
1	0	12	0	Samba	0	13	0	Jazz Brush	0	14	0	Big Band 3
2			1	Sambalegre			1	Med. Swing			1	Sw. Shuffle
3			2	Disco Samba			2	Slow Swing			2	FastBigBand
4			3	Samba Funk			3	SwingBallad			3	Latin Big Band
5			4	Merengue 1			4	JazzWaltz 1			4	BigBnd Fox4
6			5	Merengue 2			5	JazzWaltz 2			5	Dixieland
7			6	Cumbia			6	5/4 Swing			6	Hollywood
8			7	Latin Dance			7	Mood Swing			7	Broadway
9			8	Batucada			8	Be Bop			8	Acid Jazz
10			9	Rumba			9	Unpl.Swing1			9	New Jazz
11			10	Gipsy			10	Unpl.Swing2			10	Latin Jazz
12			11	Rumba Pop			11	B.BndBallad			11	Fusion
13			12	Calypso			12	BigBandMed.			12	Ragtime Pno
14			13	Lambada			13	Big Band 1			13	Shuffle Pno
15			14	Meneito			14	BigBand40's			14	Boogie Pno
16			15	Macarena			15	Big Band 2			15	Bossa Pno
#	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: Traditional**	**CC#0**	**CC#32**	**PC**	**Bank: User 1-3**				
1	0	15	0	Ital. Valzer	0	17-19	0-15					
2			1	Valzer								
3			2	GermWaltz 1								
4			3	GermWaltz 2								
5			4	Laendler								
6			5	WalzMusette								
7			6	ViennaWaltz								
8			7	Viennese								
9			8	Mazurka 1								
10			9	Mazurka 2								
11			10	Polka 1								
12			11	Polka 2								
13			12	Germ. Polka								
14			13	Trad. Polka								
15			14	Marsch								
16			15	FrenchMarsc								

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct SD Page 1-2	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct SD Page 3-4	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct SD Page 5-6
1	0	29	0-15	*.SET	0	30	0-15	*.SET	0	31	0-15	*.SET
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												

STYLE ELEMENT

Note : *Vous pouvez sélectionner les Styles Elements du Pa50SD via MIDI en envoyant les correspondants messages de Program Change sur le canal Control (voir page 136).*

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Var.1	81	Var.2	82	Var.3	83	Var.4	84	Intro 1
85	Intro 2	86	Fill 1	87	Fill 2	88	Ending 1	89	Ending 2
90	Break/Count IN	91	Fade IN/OUT	92	Memory	93	Bass Inversion	94	Manual Bass
95	Tempo Lock	96	Single Touch	97	Style Change				

SINGLE TOUCH SETTINGS (STS)

Note : *Vous pouvez sélectionner les Single Touch Settings (STS) du Pa50SD via MIDI en envoyant les correspondants messages de Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) et Program Change sur le canal Control (voir page 136).*

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
Les mêmes du Style auquel le STS appartient		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	66	STS 4

PROGRAMS (ORDRE DES BANQUES)

Le tableau suivant liste tous les Programs d'usine du Pa50SD selon l'ordre dans lequel ils sont affichés lorsqu'on appuie sur les boutons des banques PROGRAM/PERFORMANCE.

***Légende:** Le tableau liste également les données MIDI utilisées à distance pour sélectionner les Programs. **CC00:** Control Change 0 (changement de contrôle) ou Bank Select MSB (sélection de banque). **CC32:** Control Change 32 (changement de contrôle) ou Bank Select LSB (sélection de banque). **PC:** Program Change (changement de Program).*

Name	CC00	CC32	PC
Bank: Piano			
Grand Piano	121	3	0
Class.Piano	121	4	0
L/R Piano	121	5	0
AcPianoWide	121	1	0
Ac. Piano	121	0	0
BrightPian	121	0	1
ElGranPian	121	0	2
ElGrandWide	121	1	2
AcPianoDark	121	2	0
BrPianoWide	121	1	1
90's Piano	121	3	2
M1 Piano	121	2	2
2000'sPiano	121	4	2
ChorusPiano	121	5	2
Honky-Tonk	121	0	3
Honky-Wide	121	1	3
Piano Pad	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
PnoStrngPad	121	4	1
Pno&Strings	121	7	0
PianoLayers	121	6	2
Piano&Vibes	121	6	0
Harpsichord	121	0	6
Harpsi Oct.	121	1	6
Harpsi Wide	121	2	6
HarpsiK.Off	121	3	6
Harpsi Korg	121	4	6
Clav	121	0	7
Pulse Clav	121	1	7
Clav Wah	121	2	7
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
Bank: E. Piano			
ClubElPiano	121	11	4
DynoTine EP	121	10	4
Vintage EP	121	4	4
Pro-Dyno EP	121	5	4
ProStage EP	121	6	4
Studio EP	121	7	4
StereoDigEP	121	6	5
ClassDigiEP	121	7	5
EP Phase	121	4	5
Hybrid EP	121	8	5
Class.Tines	121	9	5
PhantomTine	121	10	5
Sweeping EP	121	12	5

Name	CC00	CC32	PC
WhitePad EP	121	13	5
ThinElPiano	121	9	4
DW8000 EP	121	11	5
E.Piano 1	121	0	4
E.Piano 2	121	0	5
DetunedEP 1	121	1	4
EP1Veloc.sw	121	2	4
60'sElPiano	121	3	4
DetunedEP 2	121	1	5
EP2Veloc.sw	121	2	5
EP Legend	121	3	5
R&B E.Piano	121	8	4
SynPiano X	121	5	5
Bank: Mallet & Bell			
Vibraphone	121	0	11
Vibraphone2	121	2	11
Vibrap.Wide	121	1	11
Marimba	121	0	12
MarimbaWide	121	1	12
RimbaKeyOff	121	2	12
MonkeySkuls	121	3	12
Xylophone	121	0	13
Balaphon	121	6	12
Celesta	121	0	8
Glocken	121	0	9
Music Box	121	0	10
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Digi Bell	121	4	98
Vs Bell Boy	121	2	98
Steel Drum	121	0	114
Warm Steel	121	1	114
TubularBell	121	0	14
Church Bell	121	1	14
Carillon	121	2	14
KrystalBell	121	3	98
ChurchBell2	121	3	14
Tinkle Bell	121	0	112
Dulcimer	121	0	15
Santur	121	1	15
Kalimba	121	0	108
VeloKalimba	121	1	108
MalletClock	121	5	12
Gamelan	121	1	112
BaliGamelan	121	2	112
GarbageMall	121	3	112
Bank: Accordion			
Sweet Harm.	121	1	22
Harmonica	121	0	22
Harmonica 2	121	2	22
Cassotto	121	9	21
Fisa Master	121	8	21
Fisa 16+8	121	6	21
Fisa 16+4	121	7	21
MusetteClar	121	5	21
Musette 1	121	3	21
Musette 2	121	4	21
Accordion	121	0	21
TangoAccord	121	0	23

Name	CC00	CC32	PC
Fisa Tango!	121	1	23
Akordeon	121	2	21
Accordion 2	121	1	21
Arab.Accord	121	10	21
Bank: Organ 1			
Jimmy Organ	121	10	18
BX3 Velo Sw	121	1	18
ClassiClick	121	4	18
M1 Organ	121	5	17
Jazz Organ	121	8	16
Dist. Organ	121	5	18
RotaryOrgan	121	8	17
DarkJazzOrg	121	4	16
Bx3ShortDec	121	7	17
SuperBXPerc	121	6	18
Percuss.BX3	121	4	17
Killer B	121	2	18
Drawb.Organ	121	0	16
DetDrawbOrg	121	1	16
It60'sOrgan	121	2	16
DrawbOrgan2	121	3	16
Old Wheels	121	3	17
Perc. Organ	121	0	17
Det.PercOrg	121	1	17
Perc.Organ2	121	2	17
Rock Organ	121	0	18
Good Old B	121	10	16
Dirty B	121	3	18
IperDarkOrg	121	5	16
FullDrawbar	121	6	16
DWGS Organ	121	7	16
GospelOrgan	121	9	16
PercShorDec	121	8	18
Perc.Wheels	121	9	18
DirtyJazOrg	121	7	18
VOX Legend	121	11	16
TeknoOrgBas	121	6	17
ArabianOrg.	121	12	16
Bank: Organ 2			
PipeMixture	121	3	19
FlautoPipes	121	3	20
Pipe Tutti	121	6	19
PositiveOrg	121	7	19
ChurchOrg.1	121	0	19
ChurchOcMix	121	1	19
DetunChurch	121	2	19
ChurchPipes	121	4	19
Full Pipes	121	5	19
Reed Organ	121	0	20
Puff Organ	121	1	20
Small Pipe	121	2	20
Bank: Guitar			
NylonGuitar	121	0	24
Spanish Gtr	121	6	24
SteelGuitar	121	0	25
12StringGtr	121	1	25
Club J.Gtr1	121	2	26
CleanGuitar	121	0	27
MutedGuitar	121	0	28

Name	CC00	CC32	PC
DistortionG	121	0	30
Nylon Bossa	121	4	24
NylonKeyOff	121	2	24
Steel Gtr 2	121	4	25
AcGtrKeyOff	121	5	24
Club J.Gtr2	121	3	26
Vintage S.	121	4	27
CleanMutGtr	121	6	28
Stereo Dist	121	8	30
Nylon Gtr 2	121	3	24
Gtr Strings	121	7	24
FingerK.Off	121	7	25
St12Strings	121	5	25
Jazz Guitar	121	0	26
SingleCoil	121	6	27
Clean Funk	121	8	28
JoystGtr Y-	121	3	30
Reso.Guitar	121	12	25
St.Folk Gtr	121	9	25
Steel&Body	121	3	25
Hackbrett	121	6	25
Jazz Man	121	3	28
DetCleanGtr	121	1	27
R&R Guitar	121	4	28
OverdriveG	121	0	29
Ukulele	121	1	24
Mandolin	121	2	25
Mandol.KOff	121	10	25
MandoTrem	121	11	25
Banjo	121	0	105
BanjoKeyOff	121	1	105
Bouzouki	121	5	104
Tambra	121	6	104
Finger Tips	121	8	25
MidToneGtr	121	2	27
Chorus Gtr	121	3	27
ProcesElGtr	121	5	27
NewStra.Gtr	121	7	27
DistRhytmGt	121	2	30
WetDistGtr	121	6	30
SoloDistGtr	121	7	30
L&R El.Gtr	121	9	27
L&R El.Gtr2	121	10	27
RhythmElGtr	121	7	28
Guitarish	121	8	27
Country Nu	121	11	27
Stra. Chime	121	5	28
MuteMonster	121	5	30
Disto Mute	121	9	28
FunkyCutGtr	121	1	28
MuteVeloGtr	121	2	28
FeedbackGtr	121	1	30
Guitar Pinc	121	1	29
Ped.Steel 2	121	4	26
PedSteelGtr	121	1	26
GtrFeedback	121	1	31
PowerChords	121	4	30
FunkyWhaSw	121	12	27
VoxWahChick	121	3	120
EGHarmonics	121	2	31

Name	CC00	CC32	PC
GtrHarmonic	121	0	31
Sitar	121	0	104
Sitar 2	121	1	104
SitarTambou	121	2	104
IndianStars	121	3	104
Oud	121	2	105
Kanun	121	2	107
Kanun Trem.	121	3	107
Kanun Mix	121	4	107
Shamisen	121	0	106
Koto	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
IndianFrets	121	4	104
Bank: Strings & Vocals			
Solo Violin	121	2	40
StringQuart	121	9	48
Ens. & Solo	121	11	48
St. Strings	121	3	48
Analog Str	121	2	50
i3 Strings	121	5	48
Oh-AhVoices	121	9	52
Take Voices	121	4	52
Slow Violin	121	3	40
Camera Str.	121	12	48
ArcoStrings	121	7	48
LegatoStrng	121	4	48
MasterPad	121	2	89
N Strings	121	6	48
OhSlowVoice	121	3	52
TakeVoices2	121	5	52
SlowAttViol	121	1	40
PizzEnsembl	121	1	45
Fiddle	121	0	110
PizzSection	121	2	45
SweeperStr.	121	1	49
AnalogVelve	121	3	50
Aaah Choir	121	7	52
Oooh Voices	121	2	52
Violin	121	0	40
Viola	121	0	41
Cello	121	0	42
Contrabass	121	0	43
Tremolo Str	121	0	44
PizzicatoSt	121	0	45
Choir Aahs	121	0	52
Voice Oohs	121	0	53
StringsEns1	121	0	48
StringsEns2	121	0	49
Orches.Harp	121	0	46
60s Strings	121	2	48
Oct.Strings	121	8	48
SynStrings3	121	1	50
Oooh Choir	121	6	52
Choir Aahs2	121	1	52
String&Bras	121	1	48
Dbl Strings	121	3	45
ArabStrings	121	13	48
SynStrings1	121	0	50
SynStrings2	121	0	51

Name	CC00	CC32	PC
Odissey	121	4	50
Grand Choir	121	11	52
Slow Choir	121	10	52
Symph. Bows	121	10	48
Cyber Choir	121	2	85
Choir Light	121	12	52
Vocalesque	121	2	54
Synth Voice	121	0	54
Voice Lead	121	0	85
Choir Pad	121	0	91
Halo Pad	121	0	94
FullVox Pad	121	9	91
FreshBreath	121	7	91
EtherVoices	121	1	85
DreamVoice	121	5	54
Humming	121	1	53
AnalogVoice	121	1	54
Mmmh Choir	121	8	52
StringChoir	121	13	52
ClassicVox	121	4	54
Doolally	121	2	53
Fresh Air	121	2	91
Vocalscape	121	3	54
Heaven	121	3	91
Airways	121	3	53
Yang Chin	121	1	46
Bank: Trumpet & Trombone			
MonoTrumpet	121	3	56
Flugel Horn	121	7	56
TrumptPitch	121	5	56
TrumpetExpr	121	4	56
HardTrombon	121	3	57
SoftTrombon	121	4	57
Wha Trumpet	121	2	59
Muted Trp	121	0	59
Dual Trump	121	6	56
Warm Flugel	121	8	56
Trumpet	121	0	56
Trumpet 2	121	2	56
Trombone	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
PitchTromb	121	5	57
BeBopCornet	121	9	56
DarkTrumpet	121	1	56
Tuba	121	0	58
Tuba Gold	121	2	58
Ob.Tuba	121	1	58
Dynabone	121	3	58
BrightTromb	121	2	57
Muted Trp 2	121	1	59
Bank: Brass			
BigBandBrs	121	4	61
Tight Brass	121	2	61
Trp & Brass	121	7	61
Glen&Friend	121	3	61
MutEnsemble	121	3	59
Horns & Ens	121	4	60
Syn Brass	121	0	62
Orches. Hit	121	0	55

Name	CC00	CC32	PC
BrassSect.	121	0	61
Fat Brass	121	13	61
Trumpet Ens	121	9	61
Glen & Boys	121	6	61
MutEnsembl2	121	4	59
French Horn	121	0	60
Syn Brass	121	0	63
Brass Hit	121	25	61
AttackBrass	121	8	61
BrassSect.2	121	1	61
TromboneEns	121	10	61
Sax & Brass	121	5	61
Flute Muted	121	6	73
FrenchHorn2	121	1	60
Syn Brass 3	121	1	62
Euro Hit	121	3	55
TightBrass2	121	12	61
Dyna Brass	121	14	61
Trombones	121	11	61
Brass Band	121	16	61
Brass Pad	121	3	63
French Sect	121	2	60
Syn Brass 4	121	1	63
6th Hit	121	2	55
Power Brass	121	21	61
Brass Expr.	121	15	61
Dyna Brass2	121	22	61
Film Brass	121	17	61
Brass Slow	121	18	61
ClassicHorn	121	3	60
ElectrikBrs	121	4	62
BrassImpact	121	4	55
Fanfare	121	19	61
Movie Brass	121	20	61
Sfz Brass	121	23	61
Jump Brass	121	3	62
AnalogBras1	121	2	62
AnalogBras2	121	2	63
Syn Brass 5	121	5	62
Brass Fall	121	26	61
BassHitPlus	121	1	55
Dbl Brass	121	24	61
Bank: Sax			
Tenor Noise	121	1	66
Alto Breath	121	1	65
Sweet Sprno	121	1	64
Barit Growl	121	1	67
BreathyBari	121	2	67
Soft Tenor	121	2	66
SaxEnsemble	121	2	65
Folk Sax	121	5	66
Tenor Sax	121	0	66
Alto Sax	121	0	65
Soprano Sax	121	0	64
BaritoneSax	121	0	67
TenorBreath	121	3	66
Tenor Growl	121	4	66
BreathyAlto	121	3	65
AltSaxGrowl	121	4	65

Name	CC00	CC32	PC
Bank: Woodwind			
Jazz Flute	121	1	73
Old Shaku	121	1	77
FluteSwitch	121	2	73
FluteDyn5th	121	3	73
Flute Frull	121	4	73
Pan Flute	121	0	75
Jazz Clarin	121	1	71
Flute 2	121	9	73
Double Reed	121	1	68
EnglisHorn2	121	1	69
Recorder 2	121	1	74
Nay	121	2	72
Orch. Flute	121	5	73
WoodenFlute	121	7	73
War Pipes	121	1	109
ClarinetEns	121	5	71
Woodwinds	121	6	71
Small Orch	121	1	72
Kawala	121	1	75
Shaku 2	121	2	77
Whistle 2	121	1	78
Sect Winds	121	3	71
Sect Winds2	121	4	71
Clarinet G	121	2	71
Folk Clarin	121	7	71
Oboe	121	0	68
EnglishHorn	121	0	69
Bassoon	121	0	70
Clarinet	121	0	71
Piccolo	121	0	72
Flute	121	0	73
Recorder	121	0	74
Bambu Flute	121	8	73
BlownBottle	121	0	76
Shakuhachi	121	0	77
Whistle	121	0	78
Ocarina	121	0	79
Bag Pipe	121	0	109
Zurna	121	1	111
Hichiriki	121	2	111
Shanai	121	0	111
Flute Click	121	1	121
Bank: Synth 1			
The Pad	121	4	89
Future Pad	121	5	91
Air Clouds	121	1	97
Dark Pad	121	6	89
Tinklin Pad	121	3	97
Pods In Pad	121	4	97
Analog Pad	121	8	89
Analog Pad2	121	9	89
Money Pad	121	5	89
TsunamiWave	121	6	91
RavelianPad	121	8	91
AstralDream	121	1	95
Meditate	121	2	95
Reso Down	121	2	97
Sky Watcher	121	2	90

Name	CC00	CC32	PC
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Cross Sweep	121	6	90
Digi IcePad	121	2	101
Crimson5ths	121	1	86
Freedom Pad	121	7	89
Noble Pad	121	5	97
Mellow Pad	121	4	95
Lonely Spin	121	1	100
Cinema Pad	121	5	95
VirtualTrav	121	1	88
Syn Ghostly	121	2	100
MotionOcean	121	1	96
Moon Cycles	121	5	102
Farluce	121	11	90
Bell Pad	121	6	98
Bell Choir	121	7	98
Warm Pad	121	0	89
Sweep Pad	121	0	95
Soundtrack	121	0	97
Sine Pad	121	1	89
Itopia Pad	121	1	91
Big Panner	121	4	63
Dance ReMix	121	10	91
Rave	121	6	97
ElastickPad	121	7	97
Moving Bell	121	5	98
Bank: Synth 2			
Old Portam	121	3	80
Power Saw	121	5	81
Octo Lead	121	6	81
ElectroLead	121	2	87
Rich Lead	121	3	87
ThinAnaLead	121	4	87
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
Sine Wave	121	6	80
Synchro Cit	121	2	84
Wild Arp	121	6	55
EspressLead	121	5	87
HipHop Lead	121	6	87
Analog Lead	121	7	80
Seq Lead	121	7	81
Old&Analog	121	8	80
PhatSawLead	121	8	81
Glide Lead	121	9	81
Gliding Sq.	121	9	80
Flip Blip	121	7	55
Power Synth	121	3	89
Sine Switch	121	10	80
Reso Sweep	121	1	90
Syn Sweeper	121	3	90
Cosmic	121	1	93
MotionRaver	121	1	101
Sync Kron	121	3	84
Fire Wave	121	10	81
Dig PolySix	121	7	90
Pop Syn Pad	121	4	91
Noisy Stabb	121	8	90

Name	CC00	CC32	PC
Mega Synth	121	9	90
TecnoPhonic	121	10	90
DarkElement	121	3	95
Band Passed	121	3	102
Cat Lead	121	9	87
Pan Reso	121	4	102
Square Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Auto Pilot	121	14	38
MetallicRez	121	4	84
Square Bass	121	7	87
Syn Pianoid	121	12	81
Brian Sync	121	5	84
Arp Twins	121	6	84
Arp Angeles	121	2	88
Big & Raw	121	8	87
Caribbean	121	2	96
Lead Square	121	0	80
Lead Saw	121	0	81
Calliope	121	0	82
Chiff	121	0	83
Charang	121	0	84
Fifths Lead	121	0	86
Bass & Lead	121	0	87
New Age Pad	121	0	88
Polysynth	121	0	90
BowedGlass	121	0	92
MetallicPad	121	0	93
Crystal	121	0	98
Atmosphere	121	0	99
Brightness	121	0	100
LeadSquare2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Lead Saw 2	121	1	81
LeadSawPuls	121	2	81
LeadDblSaw	121	3	81
Seq. Analog	121	4	81
Wire Lead	121	1	84
Soft Wrl	121	1	87
Bank: Bass			
Acous. Bass	121	0	32
Finger Bass	121	0	33
Picked Bass	121	0	34
Fretl. Bass	121	0	35
Slap Bass	121	0	36
Slap Bass	121	0	37
SynthBass	121	0	38
SynthBass	121	0	39
AcBass Buzz	121	1	32
Fing ElBass	121	2	33
Pick ElBass	121	1	34
Fret. Bass2	121	1	35
SuperSwBass	121	1	36
SuperSwBas2	121	2	36
SynBassWarm	121	1	38
SynBassReso	121	2	38
Bass & Ride	121	2	32
FingElBass2	121	3	33
PickElBass2	121	2	34

Name	CC00	CC32	PC
Fretless Sw	121	2	35
Thumb Bass	121	1	37
Finger Slap	121	1	33
Attack Bass	121	1	39
Rubber Bass	121	2	39
FingElBass3	121	4	33
DarkR&BBass	121	4	35
Sweet Fret	121	3	35
Dyna Bass	121	2	37
Stick Bass	121	5	33
Gtr Bass	121	4	34
Bass Mute	121	5	34
Dr. Octave	121	16	38
Nasty Bass	121	6	39
30303 Bass	121	5	38
Stein Bass	121	3	34
Euro Bass	121	4	39
Jungle Rez	121	5	39
30303Square	121	6	38
Bass Square	121	7	38
Phat Bass	121	7	39
SynBass Res	121	8	38
Clav Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
AttackPulse	121	3	39
Digi Bass 1	121	9	38
BlindAsABat	121	12	38
PoinkerBass	121	8	39
Digi Bass 3	121	11	38
Jungle Bass	121	13	38
Hybrid Bass	121	15	38
Digi Bass 2	121	10	38
Bank: Drum & Perc			
Std. Kit1	120	0	0
Std. Kit2	120	0	1
Std. Kit3	120	0	2
Std. Kit4	120	0	4
AcousticKit	120	0	3
Room Kit1	120	0	8
Room Kit2	120	0	12
Jungle Kit	120	0	10
HipHop Kit1	120	0	9
HipHop Kit2	120	0	13
Techno Kit1	120	0	11
Techno Kit2	120	0	14
Techno Kit3	120	0	15
Power Kit1	120	0	16
Power Kit2	120	0	17
Electro Kit	120	0	24
Analog Kit	120	0	25
House Kit1	120	0	26
House Kit2	120	0	27
House Kit3	120	0	28
House Kit4	120	0	29
Jazz Kit	120	0	32
Brush Kit1	120	0	40
Brush V.S.2	120	0	41
OrchestraK.	120	0	48
Bdrum&Sdrum	120	0	50

Name	CC00	CC32	PC
SFX Kit	120	0	56
Percus.Kit1	120	0	64
Latin P.Kit	120	0	65
TRI-Per.KIT	120	0	66
ArabianKit1	120	0	116
ArabianKit2	120	0	117
Timpani	121	0	47
Agogo	121	0	113
Log Drum	121	4	12
Woodblock	121	0	115
Taiko Drum	121	0	116
Melodic Tom	121	0	117
Synth Drum	121	0	118
Reverse Cym	121	0	119
Dragon Gong	121	1	119
Castanets	121	1	115
Concert BD	121	1	116
MelodicTom2	121	1	117
Rhyt.BoxTom	121	1	118
Electr.Drum	121	2	118
Rev Tom	121	2	117
Rev Snare	121	3	118
i30Perc.Kit	120	0	67
Bank: SFX			
Goblins	121	0	101
Echo Drops	121	0	102
Star Theme	121	0	103
GtFretNoise	121	0	120
BreathNoise	121	0	121
Seashore	121	0	122
Bird Tweet	121	0	123
AcBassStrng	121	2	120
Telephone	121	0	124
Helicopter	121	0	125
Applause	121	0	126
Gun Shot	121	0	127
SynthMallet	121	1	98
Echo Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
GtrCutNoise	121	1	120
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Dog	121	1	123
HorseGallop	121	2	123
Bird Tweet2	121	3	123
Telephone 2	121	1	124
Door Creak	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125

Name	CC00	CC32	PC
Jetplane	121	7	125
Starship	121	8	125
Burst Noise	121	9	125
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126
Punch	121	3	126
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Machine Gun	121	1	127
Lasergun	121	2	127
Explosion	121	3	127
Ice Rain	121	0	96
Jaw Harp	121	3	105
HitInIndia	121	5	55
Stadium	121	6	126

PROGRAMS (ORDRE DE PROGRAM CHANGE)

Le tableau suivant liste tous les Programs d'usine du Pa50SD en fonction de leur numéro Bank Select-Program Change.

Légende: *Le tableau liste également les données MIDI utilisées à distance pour sélectionner les Programs.* ***CC00:*** *Control Change 0 (changement de contrôle) ou Bank Select MSB (sélection de banque).* ***CC32:*** *Control Change 32 (changement de contrôle) ou Bank Select LSB (sélection de banque).* ***PC:*** *Program Change (changement de Program).*

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	0	0	Ac. Piano	Piano	√
121	1	0	AcPianoWide	Piano	√
121	2	0	AcPianoDark	Piano	√
121	3	0	Grand Piano	Piano	
121	4	0	Class.Piano	Piano	
121	5	0	L/R Piano	Piano	
121	6	0	Piano&Vibes	Piano	
121	7	0	Pno&Strings	Piano	
121	0	1	BrightPiano	Piano	√
121	1	1	BrPianoWide	Piano	√
121	2	1	Piano Pad	Piano	
121	3	1	Piano Pad 2	Piano	
121	4	1	PnoStrngPad	Piano	
121	0	2	ElGranPiano	Piano	√
121	1	2	ElGrandWide	Piano	√
121	2	2	M1 Piano	Piano	
121	3	2	90's Piano	Piano	
121	4	2	2000'sPiano	Piano	
121	5	2	ChorusPiano	Piano	
121	6	2	PianoLayers	Piano	
121	0	3	Honky-Tonk	Piano	√
121	1	3	Honky-Wide	Piano	√
121	0	4	E.Piano 1	E.Piano	√
121	1	4	DetunedEP 1	E.Piano	√
121	2	4	EP1Veloc.sw	E.Piano	√
121	3	4	60'sElPiano	E.Piano	√
121	4	4	Vintage EP	E.Piano	
121	5	4	Pro-Dyno EP	E.Piano	
121	6	4	ProStage EP	E.Piano	
121	7	4	Studio EP	E.Piano	
121	8	4	R&B E.Piano	E.Piano	
121	9	4	ThinElPiano	E.Piano	
121	10	4	DynoTine EP	E.Piano	
121	11	4	ClubElPiano	E.Piano	
121	0	5	E.Piano 2	E.Piano	√
121	1	5	DetunedEP 2	E.Piano	√
121	2	5	EP2Veloc.sw	E.Piano	√
121	3	5	EP Legend	E.Piano	√
121	4	5	EP Phase	E.Piano	√
121	5	5	SynPiano X	E.Piano	
121	6	5	StereoDigEP	E.Piano	
121	7	5	ClassDigiEP	E.Piano	
121	8	5	Hybrid EP	E.Piano	
121	9	5	Class.Tines	E.Piano	
121	10	5	PhantomTine	E.Piano	
121	11	5	DW8000 EP	E.Piano	
121	12	5	Sweeping EP	E.Piano	
121	13	5	WhitePad EP	E.Piano	
121	0	6	Harpsichord	Piano	√
121	1	6	Harpsi Oct.	Piano	√
121	2	6	Harpsi Wide	Piano	√
121	3	6	HarpsiK.Off	Piano	√
121	4	6	Harpsi Korg	Piano	
121	0	7	Clav	Piano	√
121	1	7	Pulse Clav	Piano	√
121	2	7	Clav Wah	Piano	
121	3	7	Clav Snap	Piano	
121	4	7	Sticky Clav	Piano	
121	0	8	Celesta	Mallet & Bell	√
121	0	9	Glocken	Mallet & Bell	√
121	1	9	Sistro	Mallet & Bell	
121	0	10	Music Box	Mallet & Bell	√
121	1	10	Orgel	Mallet & Bell	
121	0	11	Vibraphone	Mallet & Bell	√
121	1	11	Vibrap.Wide	Mallet & Bell	√
121	2	11	Vibraphone2	Mallet & Bell	
121	0	12	Marimba	Mallet & Bell	√
121	1	12	MarimbaWide	Mallet & Bell	√
121	2	12	RimbaKeyOff	Mallet & Bell	
121	3	12	MonkeySkuls	Mallet & Bell	
121	4	12	Log Drum	Drum & Perc	
121	5	12	MalletClock	Mallet & Bell	
121	6	12	Balaphon	Mallet & Bell	
121	0	13	Xylophone	Mallet & Bell	√
121	0	14	TubularBell	Mallet & Bell	√
121	1	14	Church Bell	Mallet & Bell	√
121	2	14	Carillon	Mallet & Bell	√
121	3	14	ChurchBell2	Mallet & Bell	
121	0	15	Dulcimer	Mallet & Bell	√
121	1	15	Santur	Mallet & Bell	
121	0	16	Drawb.Organ	Organ 1	√
121	1	16	DetDrawbOrg	Organ 1	√
121	2	16	It60'sOrgan	Organ 1	√
121	3	16	DrawbOrgan2	Organ 1	√
121	4	16	DarkJazzOrg	Organ 1	
121	5	16	IperDarkOrg	Organ 1	
121	6	16	FullDrawbar	Organ 1	
121	7	16	DWGS Organ	Organ 1	
121	8	16	Jazz Organ	Organ 1	
121	9	16	GospelOrgan	Organ 1	
121	10	16	Good Old B	Organ 1	
121	11	16	VOX Legend	Organ 1	
121	12	16	ArabianOrg.	Organ 1	
121	0	17	Perc. Organ	Organ 1	√
121	1	17	Det.PercOrg	Organ 1	√
121	2	17	Perc.Organ2	Organ 1	√
121	3	17	Old Wheels	Organ 1	
121	4	17	Percuss.BX3	Organ 1	
121	5	17	M1 Organ	Organ 1	
121	6	17	TeknoOrgBas	Organ 1	
121	7	17	Bx3ShortDec	Organ 1	
121	8	17	RotaryOrgan	Organ 1	
121	0	18	Rock Organ	Organ 1	√
121	1	18	BX3 Velo Sw	Organ 1	
121	2	18	Killer B	Organ 1	
121	3	18	Dirty B	Organ 1	
121	4	18	ClassiClick	Organ 1	
121	5	18	Dist. Organ	Organ 1	
121	6	18	SuperBXPerc	Organ 1	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	7	18	DirtyJazOrg	Organ 1	
121	8	18	PercShorDec	Organ 1	
121	9	18	Perc.Wheels	Organ 1	
121	10	18	Jimmy Organ	Organ 1	
121	0	19	ChurchOrg.1	Organ 2	√
121	1	19	ChurchOcMix	Organ 2	√
121	2	19	DetunChurch	Organ 2	√
121	3	19	PipeMixture	Organ 2	
121	4	19	ChurchPipes	Organ 2	
121	5	19	Full Pipes	Organ 2	
121	6	19	Pipe Tutti	Organ 2	
121	7	19	PositiveOrg	Organ 2	
121	0	20	Reed Organ	Organ 2	√
121	1	20	Puff Organ	Organ 2	√
121	2	20	Small Pipe	Organ 2	
121	3	20	FlautoPipes	Organ 2	
121	0	21	Accordion	Accordion	√
121	1	21	Accordion 2	Accordion	√
121	2	21	Akordeon	Accordion	
121	3	21	Musette 1	Accordion	
121	4	21	Musette 2	Accordion	
121	5	21	MusetteClar	Accordion	
121	6	21	Fisa 16+8	Accordion	
121	7	21	Fisa 16+4	Accordion	
121	8	21	Fisa Master	Accordion	
121	9	21	Cassotto	Accordion	
121	10	21	Arab.Accord	Accordion	
121	0	22	Harmonica	Accordion	√
121	1	22	Sweet Harm.	Accordion	
121	2	22	Harmonica 2	Accordion	
121	0	23	TangoAccord	Accordion	√
121	1	23	Fisa Tango!	Accordion	
121	0	24	NylonGuitar	Guitar	√
121	1	24	Ukulele	Guitar	√
121	2	24	NylonKeyOff	Guitar	√
121	3	24	Nylon Gtr 2	Guitar	√
121	4	24	Nylon Bossa	Guitar	
121	5	24	AcGtrKeyOff	Guitar	
121	6	24	Spanish Gtr	Guitar	
121	7	24	Gtr Strings	Guitar	
121	0	25	SteelGuitar	Guitar	√
121	1	25	12StringGtr	Guitar	√
121	2	25	Mandolin	Guitar	√
121	3	25	Steel&Body	Guitar	√
121	4	25	Steel Gtr 2	Guitar	
121	5	25	St12Strings	Guitar	
121	6	25	Hackbrett	Guitar	
121	7	25	FingerK.Off	Guitar	
121	8	25	Finger Tips	Guitar	
121	9	25	St.Folk Gtr	Guitar	
121	10	25	Mandol.KOff	Guitar	
121	11	25	MandoTrem	Guitar	
121	12	25	Reso.Guitar	Guitar	
121	0	26	Jazz Guitar	Guitar	√
121	1	26	PedSteelGtr	Guitar	√
121	2	26	Club J.Gtr1	Guitar	
121	3	26	Club J.Gtr2	Guitar	
121	4	26	Ped.Steel 2	Guitar	
121	0	27	CleanGuitar	Guitar	√
121	1	27	DetCleanGtr	Guitar	√

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	2	27	MidToneGtr	Guitar	√
121	3	27	Chorus Gtr	Guitar	
121	4	27	Vintage S.	Guitar	
121	5	27	ProcesElGtr	Guitar	
121	6	27	SingleCoil	Guitar	
121	7	27	NewStra.Gtr	Guitar	
121	8	27	Guitarish	Guitar	
121	9	27	L&R El.Gtr	Guitar	
121	10	27	L&R El.Gtr2	Guitar	
121	11	27	Country Nu	Guitar	
121	12	27	FunkyWhaSw	Guitar	
121	0	28	MutedGuitar	Guitar	√
121	1	28	FunkyCutGtr	Guitar	√
121	2	28	MuteVeloGtr	Guitar	√
121	3	28	Jazz Man	Guitar	√
121	4	28	R&R Guitar	Guitar	
121	5	28	Stra.Chime	Guitar	
121	6	28	CleanMutGtr	Guitar	
121	7	28	RhythmElGtr	Guitar	
121	8	28	Clean Funk	Guitar	
121	9	28	Disto Mute	Guitar	
121	0	29	OverdriveGt	Guitar	√
121	1	29	Guitar Pinch	Guitar	√
121	0	30	DistortionG	Guitar	√
121	1	30	FeedbackGtr	Guitar	√
121	2	30	DistRhytmGt	Guitar	√
121	3	30	JoystGtr Y-	Guitar	
121	4	30	PowerChords	Guitar	
121	5	30	MuteMonster	Guitar	
121	6	30	WetDistGtr	Guitar	
121	7	30	SoloDistGtr	Guitar	
121	8	30	Stereo Dist	Guitar	
121	0	31	GtrHarmonic	Guitar	√
121	1	31	GtrFeedback	Guitar	√
121	2	31	EGHarmonics	Guitar	
121	0	32	Acous. Bass	Bass	√
121	1	32	AcBass Buzz	Bass	
121	2	32	Bass & Ride	Bass	
121	0	33	Finger Bass	Bass	√
121	1	33	Finger Slap	Bass	√
121	2	33	Fing ElBass	Bass	
121	3	33	FingElBass2	Bass	
121	4	33	FingElBass3	Bass	
121	5	33	Stick Bass	Bass	
121	0	34	Picked Bass	Bass	√
121	1	34	Pick ElBass	Bass	
121	2	34	PickElBass2	Bass	
121	3	34	Stein Bass	Bass	
121	4	34	Gtr Bass	Bass	
121	5	34	Bass Mute	Bass	
121	0	35	Fretl. Bass	Bass	√
121	1	35	Fret. Bass2	Bass	
121	2	35	Fretless Sw	Bass	
121	3	35	Sweet Fret	Bass	
121	4	35	DarkR&BBass	Bass	
121	0	36	Slap Bass 1	Bass	√
121	1	36	SuperSwBass	Bass	
121	2	36	SuperSwBas2	Bass	
121	0	37	Slap Bass 2	Bass	√
121	1	37	Thumb Bass	Bass	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	2	37	Dyna Bass	Bass	
121	0	38	SynthBass 1	Bass	√
121	1	38	SynBassWarm	Bass	√
121	2	38	SynBassReso	Bass	√
121	3	38	Clav Bass	Bass	√
121	4	38	Hammer	Bass	√
121	5	38	30303 Bass	Bass	
121	6	38	30303Square	Bass	
121	7	38	Bass Square	Bass	
121	8	38	SynBass Res	Bass	
121	9	38	Digi Bass 1	Bass	
121	10	38	Digi Bass 2	Bass	
121	11	38	Digi Bass 3	Bass	
121	12	38	BlindAsABat	Bass	
121	13	38	Jungle Bass	Bass	
121	14	38	Auto Pilot	Synth 2	
121	15	38	Hybrid Bass	Bass	
121	16	38	Dr. Octave	Bass	
121	0	39	SynthBass 2	Bass	√
121	1	39	Attack Bass	Bass	√
121	2	39	Rubber Bass	Bass	√
121	3	39	AttackPulse	Bass	√
121	4	39	Euro Bass	Bass	
121	5	39	Jungle Rez	Bass	
121	6	39	Nasty Bass	Bass	
121	7	39	Phat Bass	Bass	
121	8	39	PoinkerBass	Bass	
121	0	40	Violin	Strings & Vocals	√
121	1	40	SlowAttViol	Strings & Vocals	√
121	2	40	Solo Violin	Strings & Vocals	
121	3	40	Slow Violin	Strings & Vocals	
121	0	41	Viola	Strings & Vocals	√
121	0	42	Cello	Strings & Vocals	√
121	0	43	Contrabass	Strings & Vocals	√
121	0	44	Tremolo Str	Strings & Vocals	√
121	0	45	PizzicatoSt	Strings & Vocals	√
121	1	45	PizzEnsembl	Strings & Vocals	
121	2	45	PizzSection	Strings & Vocals	
121	3	45	Dbl Strings	Strings & Vocals	
121	0	46	Orches.Harp	Strings & Vocals	√
121	1	46	Yang Chin	Strings & Vocals	√
121	0	47	Timpani	Drum & Perc	√
121	0	48	StringsEns1	Strings & Vocals	√
121	1	48	String&Bras	Strings & Vocals	√
121	2	48	60s Strings	Strings & Vocals	√
121	3	48	St. Strings	Strings & Vocals	
121	4	48	LegatoStrng	Strings & Vocals	
121	5	48	i3 Strings	Strings & Vocals	
121	6	48	N Strings	Strings & Vocals	
121	7	48	ArcoStrings	Strings & Vocals	
121	8	48	Oct.Strings	Strings & Vocals	
121	9	48	StringQuart	Strings & Vocals	
121	10	48	Symph. Bows	Strings & Vocals	
121	11	48	Ens. & Solo	Strings & Vocals	
121	12	48	Camera Str.	Strings & Vocals	
121	13	48	ArabStrings	Strings & Vocals	
121	0	49	StringsEns2	Strings & Vocals	√
121	1	49	SweeperStr.	Strings & Vocals	
121	0	50	SynStrings1	Strings & Vocals	√
121	1	50	SynStrings3	Strings & Vocals	√

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	2	50	Analog Str	Strings & Vocals	
121	3	50	AnalogVelve	Strings & Vocals	
121	4	50	Odissey	Strings & Vocals	
121	0	51	SynStrings2	Strings & Vocals	√
121	0	52	Choir Aahs	Strings & Vocals	√
121	1	52	Choir Aahs2	Strings & Vocals	√
121	2	52	Oooh Voices	Strings & Vocals	
121	3	52	OhSlowVoice	Strings & Vocals	
121	4	52	Take Voices	Strings & Vocals	
121	5	52	TakeVoices2	Strings & Vocals	
121	6	52	Oooh Choir	Strings & Vocals	
121	7	52	Aaah Choir	Strings & Vocals	
121	8	52	Mmmh Choir	Strings & Vocals	
121	9	52	Oh-AhVoices	Strings & Vocals	
121	10	52	Slow Choir	Strings & Vocals	
121	11	52	Grand Choir	Strings & Vocals	
121	12	52	Choir Light	Strings & Vocals	
121	13	52	StringChoir	Strings & Vocals	
121	0	53	Voice Oohs	Strings & Vocals	√
121	1	53	Humming	Strings & Vocals	√
121	2	53	Doolally	Strings & Vocals	
121	3	53	Airways	Strings & Vocals	
121	0	54	Synth Voice	Strings & Vocals	√
121	1	54	AnalogVoice	Strings & Vocals	√
121	2	54	Vocalesque	Strings & Vocals	
121	3	54	Vocalscape	Strings & Vocals	
121	4	54	ClassicVox	Strings & Vocals	
121	5	54	DreamVoice	Strings & Vocals	
121	0	55	Orches. Hit	Brass	√
121	1	55	BassHitPlus	Brass	√
121	2	55	6th Hit	Brass	√
121	3	55	Euro Hit	Brass	√
121	4	55	BrassImpact	Brass	
121	5	55	HitInIndia	SFX	
121	6	55	Wild Arp	Synth 2	
121	7	55	Flip Blip	Synth 2	
121	0	56	Trumpet	Trp & Trbn	√
121	1	56	DarkTrumpet	Trp & Trbn	√
121	2	56	Trumpet 2	Trp & Trbn	
121	3	56	MonoTrumpet	Trp & Trbn	
121	4	56	TrumpetExpr	Trp & Trbn	
121	5	56	TrumptPitch	Trp & Trbn	
121	6	56	Dual Trump	Trp & Trbn	
121	7	56	Flugel Horn	Trp & Trbn	
121	8	56	Warm Flugel	Trp & Trbn	
121	9	56	BeBopCornet	Trp & Trbn	
121	0	57	Trombone	Trp & Trbn	√
121	1	57	Trombone 2	Trp & Trbn	√
121	2	57	BrightTromb	Trp & Trbn	√
121	3	57	HardTrombon	Trp & Trbn	
121	4	57	SoftTrombon	Trp & Trbn	
121	5	57	PitchTromb	Trp & Trbn	
121	0	58	Tuba	Trp & Trbn	√
121	1	58	Ob.Tuba	Trp & Trbn	
121	2	58	Tuba Gold	Trp & Trbn	
121	3	58	Dynabone	Trp & Trbn	
121	0	59	Muted Trp	Trp & Trbn	√
121	1	59	Muted Trp 2	Trp & Trbn	√
121	2	59	Wha Trumpet	Trp & Trbn	
121	3	59	MutEnsemble	Trp & Trbn	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	4	59	MutEnsembl2	Trp & Trbn	
121	0	60	French Horn	Brass	√
121	1	60	FrenchHorn2	Brass	√
121	2	60	French Sect	Brass	
121	3	60	ClassicHorn	Brass	
121	4	60	Horns & Ens	Brass	
121	0	61	BrassSect.1	Brass	√
121	1	61	BrassSect.2	Brass	√
121	2	61	Tight Brass	Brass	
121	3	61	Glen&Friend	Brass	
121	4	61	BigBandBrs	Brass	
121	5	61	Sax & Brass	Brass	
121	6	61	Glen & Boys	Brass	
121	7	61	Trp & Brass	Brass	
121	8	61	AttackBrass	Brass	
121	9	61	Trumpet Ens	Brass	
121	10	61	TromboneEns	Brass	
121	11	61	Trombones	Brass	
121	12	61	TightBrass2	Brass	
121	13	61	Fat Brass	Brass	
121	14	61	Dyna Brass	Brass	
121	15	61	Brass Expr.	Brass	
121	16	61	Brass Band	Brass	
121	17	61	Film Brass	Brass	
121	18	61	Brass Slow	Brass	
121	19	61	Fanfare	Brass	
121	20	61	Movie Brass	Brass	
121	21	61	Power Brass	Brass	
121	22	61	Dyna Brass2	Brass	
121	23	61	Sfz Brass	Brass	
121	24	61	Dbl Brass	Brass	
121	25	61	Brass Hit	Brass	
121	26	61	Brass Fall	Brass	
121	0	62	Syn Brass 1	Brass	√
121	1	62	Syn Brass 3	Brass	√
121	2	62	AnalogBras1	Brass	√
121	3	62	Jump Brass	Brass	√
121	4	62	ElectrikBrs	Brass	
121	5	62	Syn Brass 5	Brass	
121	0	63	Syn Brass 2	Brass	√
121	1	63	Syn Brass 4	Brass	√
121	2	63	AnalogBras2	Brass	√
121	3	63	Brass Pad	Brass	
121	4	63	Big Panner	Synth 1	
121	0	64	Soprano Sax	Sax	√
121	1	64	Sweet Sprno	Sax	
121	0	65	Alto Sax	Sax	√
121	1	65	Alto Breath	Sax	
121	2	65	SaxEnsemble	Sax	
121	3	65	BreathyAlto	Sax	
121	4	65	AltSaxGrowl	Sax	
121	0	66	Tenor Sax	Sax	√
121	1	66	Tenor Noise	Sax	
121	2	66	Soft Tenor	Sax	
121	3	66	TenorBreath	Sax	
121	4	66	Tenor Growl	Sax	
121	5	66	Folk Sax	Sax	
121	0	67	BaritoneSax	Sax	√
121	1	67	Barit Growl	Sax	
121	2	67	BreathyBari	Sax	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	0	68	Oboe	Woodwind	√
121	1	68	Double Reed	Woodwind	
121	0	69	EnglishHorn	Woodwind	√
121	1	69	EnglisHorn2	Woodwind	
121	0	70	Bassoon	Woodwind	√
121	0	71	Clarinet	Woodwind	√
121	1	71	Jazz Clarin	Woodwind	
121	2	71	Clarinet G	Woodwind	
121	3	71	Sect Winds	Woodwind	
121	4	71	Sect Winds2	Woodwind	
121	5	71	ClarinetEns	Woodwind	
121	6	71	Woodwinds	Woodwind	
121	7	71	Folk Clarin	Woodwind	
121	0	72	Piccolo	Woodwind	√
121	1	72	Small Orch	Woodwind	
121	2	72	Nay	Woodwind	
121	0	73	Flute	Woodwind	√
121	1	73	Jazz Flute	Woodwind	
121	2	73	FluteSwitch	Woodwind	
121	3	73	FluteDyn5th	Woodwind	
121	4	73	Flute Frull	Woodwind	
121	5	73	Orch. Flute	Woodwind	
121	6	73	Flute Muted	Woodwind	
121	7	73	WoodenFlute	Woodwind	
121	8	73	Bambu Flute	Woodwind	
121	9	73	Flute 2	Woodwind	
121	0	74	Recorder	Woodwind	√
121	1	74	Recorder 2	Woodwind	
121	0	75	Pan Flute	Woodwind	√
121	1	75	Kawala	Woodwind	
121	0	76	BlownBottle	Woodwind	√
121	0	77	Shakuhachi	Woodwind	√
121	1	77	Old Shaku	Woodwind	
121	2	77	Shaku 2	Woodwind	
121	0	78	Whistle	Woodwind	√
121	1	78	Whistle 2	Woodwind	
121	0	79	Ocarina	Woodwind	√
121	0	80	Lead Square	Synth 2	√
121	1	80	LeadSquare2	Synth 2	√
121	2	80	Lead Sine	Synth 2	√
121	3	80	Old Portam	Synth 2	
121	4	80	Dance Lead	Synth 2	
121	5	80	Wave Lead	Synth 2	
121	6	80	Sine Wave	Synth 2	
121	7	80	Analog Lead	Synth 2	
121	8	80	Old&Analog	Synth 2	
121	9	80	Gliding Sq.	Synth 2	
121	10	80	Sine Switch	Synth 2	
121	11	80	Square Rez	Synth 2	
121	0	81	Lead Saw	Synth 2	√
121	1	81	Lead Saw 2	Synth 2	√
121	2	81	LeadSawPuls	Synth 2	√
121	3	81	LeadDblSaw	Synth 2	√
121	4	81	Seq. Analog	Synth 2	√
121	5	81	Power Saw	Synth 2	
121	6	81	Octo Lead	Synth 2	
121	7	81	Seq Lead	Synth 2	
121	8	81	PhatSawLead	Synth 2	
121	9	81	Glide Lead	Synth 2	
121	10	81	Fire Wave	Synth 2	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	11	81	Rezbo	Synth 2	
121	12	81	Syn Pianoid	Synth 2	
121	0	82	Calliope	Synth 2	√
121	0	83	Chiff	Synth 2	√
121	0	84	Charang	Synth 2	√
121	1	84	Wire Lead	Synth 2	√
121	2	84	Synchro City	Synth 2	
121	3	84	Sync Kron	Synth 2	
121	4	84	MetallicRez	Synth 2	
121	5	84	Brian Sync	Synth 2	
121	6	84	Arp Twins	Synth 2	
121	0	85	Voice Lead	Strings & Vocals	√
121	1	85	EtherVoices	Strings & Vocals	
121	2	85	Cyber Choir	Strings & Vocals	
121	0	86	Fifths Lead	Synth 2	√
121	1	86	Crimson5ths	Synth 2	
121	0	87	Bass & Lead	Synth 2	√
121	1	87	Soft Wrl	Synth 2	√
121	2	87	ElectroLead	Synth 2	
121	3	87	Rich Lead	Synth 2	
121	4	87	ThinAnaLead	Synth 2	
121	5	87	EspressLead	Synth 2	
121	6	87	HipHop Lead	Synth 2	
121	7	87	Square Bass	Synth 2	
121	8	87	Big & Raw	Synth 2	
121	9	87	Cat Lead	Synth 2	
121	0	88	New Age Pad	Synth 1	√
121	1	88	VirtualTrav	Synth 1	
121	2	88	Arp Angeles	Synth 1	
121	0	89	Warm Pad	Synth 1	√
121	1	89	Sine Pad	Synth 1	√
121	2	89	MasterPad	Synth 1	
121	3	89	Power Synth	Synth 1	
121	4	89	The Pad	Synth 1	
121	5	89	Money Pad	Synth 1	
121	6	89	Dark Pad	Synth 1	
121	7	89	Freedom Pad	Synth 1	
121	8	89	Analog Pad	Synth 1	
121	9	89	Analog Pad2	Synth 1	
121	0	90	Polysynth	Synth 1	√
121	1	90	Reso Sweep	Synth 1	
121	2	90	Sky Watcher	Synth 1	
121	3	90	Syn Sweeper	Synth 1	
121	4	90	Super Sweep	Synth 1	
121	5	90	Wave Sweep	Synth 1	
121	6	90	Cross Sweep	Synth 1	
121	7	90	Dig PolySix	Synth 1	
121	8	90	Noisy Stabb	Synth 1	
121	9	90	Mega Synth	Synth 1	
121	10	90	TecnoPhonic	Synth 1	
121	11	90	Farluce	Synth 1	
121	0	91	Choir Pad	Synth 1	√
121	1	91	Itopia Pad	Synth 1	√
121	2	91	Fresh Air	Strings & Vocals	
121	3	91	Heaven	Synth 1	
121	4	91	Pop Syn Pad	Synth 1	
121	5	91	Future Pad	Synth 1	
121	6	91	TsunamiWave	Synth 1	
121	7	91	FreshBreath	Synth 1	
121	8	91	RavelianPad	Synth 1	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	9	91	FullVox Pad	Synth 1	
121	10	91	Dance ReMix	Synth 1	
121	0	92	BowedGlass	Synth 1	√
121	0	93	MetallicPad	Synth 1	√
121	1	93	Cosmic	Synth 1	
121	0	94	Halo Pad	Synth 1	√
121	0	95	Sweep Pad	Synth 1	√
121	1	95	AstralDream	Synth 1	
121	2	95	Meditate	Synth 1	
121	3	95	DarkElement	Synth 1	
121	4	95	Mellow Pad	Synth 1	
121	5	95	Cinema Pad	Synth 1	
121	0	96	Ice Rain	Synth 1	√
121	1	96	MotionOcean	Synth 1	
121	2	96	Caribbean	Synth 1	
121	0	97	Soundtrack	Synth 1	√
121	1	97	Air Clouds	Synth 1	
121	2	97	Reso Down	Synth 1	
121	3	97	Tinklin Pad	Synth 1	
121	4	97	Pods In Pad	Synth 1	
121	5	97	Noble Pad	Synth 1	
121	6	97	Rave	Synth 1	
121	7	97	ElastickPad	Synth 1	
121	0	98	Crystal	Synth 2	√
121	1	98	SynthMallet	SFX	√
121	2	98	Vs Bell Boy	Mallet & Bell	
121	3	98	KrystalBell	Mallet & Bell	
121	4	98	Digi Bell	Mallet & Bell	
121	5	98	Moving Bell	Synth 1	
121	6	98	Bell Pad	Mallet & Bell	
121	7	98	Bell Choir	Synth 1	
121	0	99	Atmosphere	Synth 2	√
121	0	100	Brightness	Synth 2	√
121	1	100	Lonely Spin	Synth 1	
121	2	100	Syn Ghostly	Synth 1	
121	0	101	Goblins	SFX	√
121	1	101	MotionRaver	Synth 2	
121	2	101	Digi IcePad	Synth 1	
121	0	102	Echo Drops	SFX	√
121	1	102	Echo Bell	SFX	√
121	2	102	Echo Pan	SFX	√
121	3	102	Band Passed	Synth 2	
121	4	102	Pan Reso	Synth 2	
121	5	102	Moon Cycles	Synth 1	
121	0	103	Star Theme	SFX	√
121	0	104	Sitar	Guitar	√
121	1	104	Sitar 2	Guitar	√
121	2	104	SitarTambou	Guitar	
121	3	104	IndianStars	Guitar	
121	4	104	IndianFrets	Guitar	
121	5	104	Bouzouki	Guitar	
121	6	104	Tambra	Guitar	
121	0	105	Banjo	Guitar	√
121	1	105	BanjoKeyOff	Guitar	
121	2	105	Oud	Guitar	
121	3	105	Jaw Harp	SFX	
121	0	106	Shamisen	Guitar	√
121	0	107	Koto	Guitar	√
121	1	107	Taisho Koto	Guitar	√
121	2	107	Kanun	Guitar	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	3	107	Kanun Trem.	Guitar	
121	4	107	Kanun Mix	Guitar	
121	0	108	Kalimba	Mallet & Bell	√
121	1	108	VeloKalimba	Mallet & Bell	
121	0	109	Bag Pipe	Woodwind	√
121	1	109	War Pipes	Woodwind	
121	0	110	Fiddle	Strings & Vocals	√
121	0	111	Shanai	Woodwind	√
121	1	111	Zurna	Woodwind	
121	2	111	Hichiriki	Woodwind	
121	0	112	Tinkle Bell	Mallet & Bell	√
121	1	112	Gamelan	Mallet & Bell	
121	2	112	BaliGamelan	Mallet & Bell	
121	3	112	GarbageMall	Mallet & Bell	
121	0	113	Agogo	Drum & Perc	√
121	0	114	Steel Drums	Mallet & Bell	√
121	1	114	Warm Steel	Mallet & Bell	
121	0	115	Woodblock	Drum & Perc	√
121	1	115	Castanets	Drum & Perc	√
121	0	116	Taiko Drum	Drum & Perc	√
121	1	116	Concert BD	Drum & Perc	√
121	0	117	Melodic Tom	Drum & Perc	√
121	1	117	MelodicTom2	Drum & Perc	√
121	2	117	Rev Tom	Drum & Perc	
121	0	118	Synth Drum	Drum & Perc	√
121	1	118	Rhyt.BoxTom	Drum & Perc	√
121	2	118	Electr.Drum	Drum & Perc	√
121	3	118	Rev Snare	Drum & Perc	
121	0	119	Reverse Cym	Drum & Perc	√
121	1	119	Dragon Gong	Drum & Perc	
121	0	120	GtFretNoise	SFX	√
121	1	120	GtrCutNoise	SFX	√
121	2	120	AcBassStrng	SFX	√
121	3	120	VoxWahChick	Guitar	
121	0	121	BreathNoise	SFX	√
121	1	121	Flute Click	Woodwind	√
121	0	122	Seashore	SFX	√
121	1	122	Rain	SFX	√
121	2	122	Thunder	SFX	√
121	3	122	Wind	SFX	√
121	4	122	Stream	SFX	√
121	5	122	Bubble	SFX	√
121	0	123	Bird Tweet	SFX	√
121	1	123	Dog	SFX	√
121	2	123	HorseGallop	SFX	√
121	3	123	Bird Tweet2	SFX	√
121	0	124	Telephone 1	SFX	√
121	1	124	Telephone 2	SFX	√
121	2	124	Door Creak	SFX	√
121	3	124	Door	SFX	√
121	4	124	Scratch	SFX	√
121	5	124	Wind Chime	SFX	√
121	0	125	Helicopter	SFX	√
121	1	125	Car Engine	SFX	√
121	2	125	Car Stop	SFX	√
121	3	125	Car Pass	SFX	√
121	4	125	Car Crash	SFX	√
121	5	125	Siren	SFX	√
121	6	125	Train	SFX	√
121	7	125	Jetplane	SFX	√

CC00	CC32	PC	Name	Pa50SD Bank	GM2
121	8	125	Starship	SFX	√
121	9	125	Burst Noise	SFX	√
121	0	126	Applause	SFX	√
121	1	126	Laughing	SFX	√
121	2	126	Screaming	SFX	√
121	3	126	Punch	SFX	√
121	4	126	Heart Beat	SFX	√
121	5	126	Footsteps	SFX	√
121	6	126	Stadium	SFX	
121	0	127	Gun Shot	SFX	√
121	1	127	Machine Gun	SFX	√
121	2	127	Lasergun	SFX	√
121	3	127	Explosion	SFX	√

DRUM KITS

Le tableau suivant liste tous les Programs Drum Kit d'usine en fonction de leur numéro Bank Select-Program Change.

Légende: *Le tableau liste également les données MIDI utilisées à distance pour sélectionner les Programs.* ***CC00:*** *Control Change 0 (changement de contrôle) ou Bank Select MSB (sélection de banque).* ***CC32:*** *Control Change 32 (changement de contrôle) ou Bank Select LSB (sélection de banque).* ***PC:*** *Program Change (changement de Program).*

CC00	CC32	PC	Name	GM2
120	0	0	Std. Kit1	√
120	0	1	Std. Kit2	
120	0	2	Std. Kit3	
120	0	3	AcousticKit	
120	0	4	Std. Kit4	
120	0	*5-7: (remap to 0)*		
120	0	8	Room Kit1	√
120	0	9	HipHop Kit1	
120	0	10	Jungle Kit	
120	0	11	Techno Kit1	
120	0	12	Room Kit2	
120	0	13	HipHop Kit2	
120	0	14	Techno Kit2	
120	0	15	Techno Kit3	
120	0	16	Power Kit1	√
120	0	17	Power Kit2	
120	0	*18-23: (remap to 16)*		
120	0	24	Electro Kit	√
120	0	25	Analog Kit	√
120	0	26	House Kit1	
120	0	27	House Kit2	
120	0	28	House Kit3	
120	0	29	House Kit4	
120	0	*30-31: (remap to 24)*		
120	0	32	Jazz Kit	√
120	0	*33-39: (remap to 32)*		
120	0	40	Brush Kit1	√
120	0	41	Brush V.S.2	
120	0	*42-47: (remap to 40)*		
120	0	48	OrchestraK.	√
120	0	*49: (remap to 48)*		
120	0	50	Bdrum&Sdrum	
120	0	*51: (remap to 116)*		
120	0	*52-55: (remap to 48)*		
120	0	56	SFX Kit	√
120	0	*57-63: (remap to 56)*		
120	0	64	Percus.Kit1	
120	0	65	Latin P.Kit	
120	0	66	TRI-Per.KIT	
120	0	67	i30 Perc.Kit	
120	0	*68-71: (remap to 64)*		
120	0	*72-115: (remap to 0)*		
120	0	116	Arabian Kit 1	
120	0	117	Arabian Kit 2	
120	0	*118-127: (remap to 0)*		

INSTRUMENTS DRUM KIT

Légende: *Dans les tableaux Drum Kit, le numéro* ***120-x-x*** *positionné devant chaque nom de Drum Kit correspond à Bank Select MSB (CC00) - Bank Select LSB (CC32) - numéro de Program Change (PC).* ***Sample*** *(Echantillons) liste tant le numéro d'échantillon présent dans la mémoire que le nom de l'échantillon même.* ***Excl*** *correspond au paramètre Exlcusive: lorsque vous appuyez sur une note, toutes les notes ayant le même numéro Exclusive sont coupées. Une flèche pointée vers la droite (→) indique un interrupteur de vélocité.*

		120-0-0: Std. Kit1			120-0-1: Std. Kit2			120-0-2: Std. Kit3		
Note		**Sample**		**Excl.**	**Sample**		**Excl.**	**Sample**		**Excl.**
8	**G#-1**				0	BD-Dry 1	Off			
9	**A-1**	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off
10	**A#-1**	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off
11	**B-1**	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	**C0**	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	**C#0**	37	SD-Full Room	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	38	SD-Off Center	Off
14	**D0**	48	SD-Processed	1	48	SD-Processed	Off	48	SD-Processed	Off
15	**D#0**	0	BD-Dry 1	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
16	**E0**	12	BD-Tight	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off
17	**F0**	31	SD-Dry 1	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	42	SD-BrushHit	Off
18	**F#0**	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1
19	**G0**	2	BD-Dry 3	Off	0	BD-Dry 1	Off	5	BD-Jazz	Off
20	**G#0**	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	**A0**	120	SD-Orch.	7	32	SD-Dry 2	7	69	SD-Brasser	7
22	**A#0**	119	SD-Orch.Roll	7	49	SD-CrackerRoom	7	32	SD-Dry 2	Off
23	**B0**	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	**C1**	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	**C#1**	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	**D1**	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	**D#1**	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	**E1**	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	**F1**	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	**F#1**	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	**G1**	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	**G#1**	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	**A1**	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	**A#1**	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	**B1**	2	BD-Dry 3	Off	12	BD-Tight	Off	0	BD-Dry 1	Off
36	**C2**	0	BD-Dry 1	Off	10	BD-Tubby	Off	10	BD-Tubby	Off
37	**C#2**	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
38	**D2**	32	SD-Dry 2	Off	38	SD-Off Center	Off	39	SD-Jazz Ring	Off
39	**D#2**	122	Hand Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	**E2**	37	SD-Full Room	Off	38	SD-Off Center	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
41	**F2**	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	**F#2**	90	HH1 Open 2	1	86	HH1 Closed1	1	92	HH2 Closed1	1
43	**G2**	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	**G#2**	94	HH2 Foot	1	88	HH1 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	**A2**	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	**A#2**	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1
47	**B2**	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	**C3**	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	**C#3**	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	**D3**	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	**D#3**	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	**E3**	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
53	**F3**	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	**F#3**	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	**G3**	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	**G#3**	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	**A3**	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	**A#3**	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	**B3**	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	**C4**	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	**C#4**	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	**D4**	159	CongaLoMtSlp	Off	159	CongaLoMtSlp	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	**D#4**	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	**E4**	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	**F4**	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	**F#4**	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	**G4**	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	**G#4**	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	**A4**	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	**A#4**	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off
71	**B4**	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	**C5**	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	**C#5**	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	**D5**	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	**D#5**	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	**E5**	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	**F5**	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	**F#5**	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	**G5**	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	**G#5**	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	**A5**	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	**A#5**	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	**B5**	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	**C6**	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	**C#6**	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	**D6**	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	**D#6**	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	**E6**	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-3: AcousticKit			120-0-4: Std. Kit4			120-0-8: Room Kit1			120-0-9: HipHop Kit1		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	38	SD-Off Center	Off	38	SD-Off Center	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off
14	D0	49	SD-CrackerRoom	Off	48	SD-Processed	1	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off
15	D#0	6	BD-Pillow	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	27	BD-Amb.Rocker	Off	12	BD-Tight	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
18	F#0	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1
19	G0	5	BD-Jazz	Off	2	BD-Dry 3	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	120	SD-Orch.	7	32	SD-Dry 2	Off	47	SD-Yowie	7	47	SD-Yowie	Off
22	A#0	119	SD-Orch.Roll	7	31	SD-Dry 1	Off	59	SD-Hip 6	7	59	SD-Hip 6	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	3	BD-Normal	Off	2	BD-Dry 3	Off	10	BD-Tubby	Off	28	BD-Pop 99	Off
36	C2	0→6	BD-Dry 1→BD-Pillow	Off	12	BD-Tight	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	21	BD-Hip 3	Off
37	C#2	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	126	88-Rimshot	Off
38	D2	35→36	SD-Ghost f→SD-Ghost p	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	49	SD-CrackerRoom	Off	60	SD-Ringy	Off
39	D#2	122	Hand Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E2	35→36	SD-Ghost f→SD-Ghost p	Off	37	SD-Full Room	Off	37	SD-Full Room	Off	67	SD-Vintage6	Off
41	F2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	86	HH1 Closed1	1	97	HH-OldClose1	1
43	G2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1	100	HH-OldClose2	Off
45	A2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	75	Tom 1-Hi	Off
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1	96	HH2 Open	1	98	HH-Old Open1	1
47	B2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	75	Tom 1-Hi	Off
48	C3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	115	Ride-Cup	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	114	Ride-Jazz	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	101	HH-Old Open2	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-10: Jungle Kit			120-0-11: Techno Kit1			120-0-12: Room Kit2			120-0-13: HipHop Kit2		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	13	BD-Squash	Off	21	BD-Hip 3	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
10	A#-1	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off
14	D0	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
18	F#0	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1
19	G0	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	47	SD-Yowie	Off	47	SD-Yowie	Off	46	SD-Big Rock	Off	47	SD-Yowie	Off
22	A#0	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	19	BD-Hip 1	Off	13	BD-Squash	Off	12	BD-Tight	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
36	C2	29	BD-Deep 88	Off	17	BD-House 1	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	24	BD-Dance 99	Off
37	C#2	121	FingerSnaps	Off	242	Comp Voice Noise	Off	72	SideStickDry	Off	121	FingerSnaps	Off
38	D2	66	SD-Vintage5	Off	125	99-SD	Off	48	SD-Processed	Off	51	SD-Rap	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	337	Alkis	Off
40	E2	61	SD-Tiny	Off	125	99-SD	Off	47	SD-Yowie	Off	55	SD-Hip 2	Off
41	F2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	76	Tom 1-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
42	F#2	129	88-HH Open	1	99	HH-Old TiteClos	1	93	HH2 Closed2	1	97	HH-OldClose1	1
43	G2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	76	Tom 1-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
44	G#2	102	HH-Hip	Off	103	HH-AlpoClose	Off	94	HH2 Foot	1	102	HH-Hip	Off
45	A2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
46	A#2	98	HH-Old Open1	1	101	HH-Old Open2	1	91	HH1 Sizzle	1	98	HH-Old Open1	1
47	B2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
48	C3	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
49	C#3	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	101	HH-Old Open2	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	101	HH-Old Open2	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-14: Techno Kit2			120-0-15: Techno Kit3			120-0-16: Power Kit1			120-0-17: Power Kit2		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off	24	BD-Dance 99	Off	24	BD-Dance 99	Off
10	A#-1	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off
14	D0	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	64	SD-Vintage3	Off	64	SD-Vintage3	Off
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off
16	E0	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	19	BD-Hip 1	Off	19	BD-Hip 1	Off
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	38	SD-Off Center	Off	38	SD-Off Center	Off
18	F#0	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	93	HH2 Closed2	1	93	HH2 Closed2	1
19	G0	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
21	A0	47	SD-Yowie	Off	47	SD-Yowie	Off	62	SD-Vintage1	Off	62	SD-Vintage1	Off
22	A#0	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	69	SD-Brasser	Off	69	SD-Brasser	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	11	BD-Gated	Off	23	BD-Pop Kick	Off
36	C2	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	9	BD-Terminator	Off	11	BD-Gated	Off
37	C#2	126	88-Rimshot	Off	140	PR-House05	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off
38	D2	52	SD-Noise	Off	70	SD-Chili	Off	50	SD-Dance	Off	48	SD-Processed	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	122	Hand Claps	Off	122	Hand Claps	Off
40	E2	143	Zap2	Off	124	88-SD	Off	49	SD-CrackerRoom	Off	60	SD-Ringy	Off
41	F2	133	88-Tom	Off	257	Tribe	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
42	F#2	99	HH-Old TiteClos	1	130	99-HH Close	1	92	HH2 Closed1	1	93	HH2 Closed2	1
43	G2	133	88-Tom	Off	273	Wind	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
44	G#2	103	HH-AlpoClose	Off	100	HH-OldClose2	Off	88	HH1 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	133	88-Tom	Off	296	Amp Noise	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
46	A#2	101	HH-Old Open2	1	131	99-HH Open	1	96	HH2 Open	1	96	HH2 Open	1
47	B2	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
48	C3	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	278	Xylophone Spectr	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	136	88-Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	134	88-Conga	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	134	88-Conga	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	134	88-Conga	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	134	88-Conga	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	134	88-Conga	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	239	Uhh	Off	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	215	Cuica-Hi	4	237	Yeah!	Off	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	233	Flexatone	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	233	Flexatone	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	342	Darbuka 1 DumOp	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-24: Electro Kit			120-0-25: Analog Kit			120-0-26: House Kit1			120-0-27: House Kit2		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	19	BD-Hip 1	Off	271	Explosion	Off	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	59	SD-Hip 6	Off	67	SD-Vintage6	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	3	BD-Normal	Off	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off
12	C0	124	88-SD	Off	47	SD-Yowie	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	38	SD-Off Center	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	50	SD-Dance	Off	50	SD-Dance	Off
14	D0	64	SD-Vintage3	Off	71	SD-Whopper	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
15	D#0	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	25	BD-Ambi Kick	Off	24	BD-Dance 99	Off	9	BD-Terminator	Off	9	BD-Terminator	Off
17	F0	59	SD-Hip 6	Off	69	SD-Brasser	Off	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off
18	F#0	128	88-HH Close	1	86	HH1 Closed1	1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
19	G0	17	BD-House 1	Off	19	BD-Hip 1	Off	22	BD-Hip 4	Off	22	BD-Hip 4	Off
20	G#0	143	Zap2	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
21	A0	48	SD-Processed	Off	59	SD-Hip 6	Off	66	SD-Vintage5	Off	66	SD-Vintage5	Off
22	A#0	65	SD-Vintage4	Off	61	SD-Tiny	Off	310	Mouth Harp	Off	310	Mouth Harp	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	15	BD-Dance 2	Off	29	BD-Deep 88	Off	21	BD-Hip 3	Off	21	BD-Hip 3	Off
36	C2	138	FM El.Tom	Off	29	BD-Deep 88	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	13	BD-Squash	Off
37	C#2	141	PR-House06	Off	126	88-Rimshot	Off	141	PR-House06	Off	319	Rek-Jingle	Off
38	D2	139	Real El.Tom	Off	124	88-SD	Off	61	SD-Tiny	Off	65	SD-Vintage4	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E2	58	SD-Hip 5	Off	124	88-SD	Off	125	99-SD	Off	51	SD-Rap	Off
41	F2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	257	Tribe	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	128	88-HH Close	1	130	99-HH Close	1	99	HH-Old TiteClos	1
43	G2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	82	Tom Processed	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	129	88-HH Open	1	96	HH2 Open	Off	103	HH-AlpoClose	Off
45	A2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	123	88-BD	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	129	88-HH Open	1	131	99-HH Open	1	97	HH-OldClose1	1
47	B2	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	C3	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	139	Real El.Tom	Off	133	88-Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	282	Noise FM Mod	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	134	88-Conga	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	134	88-Conga	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	134	88-Conga	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	133	88-Tom	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	133	88-Tom	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	102	HH-Hip	Off	209	Tambourin-Push	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	135	88-Clave	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	239	Uhh	Off	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	215	Cuica-Hi	4	237	Yeah!	Off	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	230	Finger Cymbal	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	230	Finger Cymbal	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	101	HH-Old Open2	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

Note		120-0-28: House Kit3			120-0-29: House Kit4			120-0-32: Jazz Kit			120-0-40: Brush Kit1		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	17	BD-House 1	Off	79	Tom 2-Floor	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	79	Tom 2-Floor	Off
11	B-1	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off	79	Tom 2-Floor	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	78	Tom 2-Lo	Off
13	C#0	50	SD-Dance	Off	50	SD-Dance	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	77	Tom 2-Hi	Off
14	D0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	32	SD-Dry 2	Off
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	5	BD-Jazz	Off
16	E0	9	BD-Terminator	Off	9	BD-Terminator	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
17	F0	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off	37	SD-Full Room	Off	121	FingerSnaps	Off
18	F#0	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	87	HH1 Closed2	1	86	HH1 Closed1	1
19	G0	22	BD-Hip 4	Off	22	BD-Hip 4	Off	0	BD-Dry 1	Off	2	BD-Dry 3	Off
20	G#0	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	66	SD-Vintage5	Off	66	SD-Vintage5	Off	32	SD-Dry 2	Off	43	SD-BrushTap1	7
22	A#0	310	Mouth Harp	Off	310	Mouth Harp	Off	42	SD-BrushHit	Off	43	SD-BrushTap1	7
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	28	BD-Pop 99	Off	21	BD-Hip 3	Off	5	BD-Jazz	Off	6	BD-Pillow	Off
36	C2	24	BD-Dance 99	Off	11	BD-Gated	Off	4	BD-SoftRoom	Off	5	BD-Jazz	Off
37	C#2	141	PR-House06	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
38	D2	47	SD-Yowie	Off	31	SD-Dry 1	Off	31	SD-Dry 1	Off	43	SD-BrushTap1	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	42	SD-BrushHit	Off
40	E2	59	SD-Hip 6	Off	52	SD-Noise	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	45	SD-BrushSwirl	Off
41	F2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	84	Tom JazzFloor	Off	85	Tom Brush Hi	Off
42	F#2	128	88-HH Close	1	128	88-HH Close	1	92	HH2 Closed1	1	90	HH1 Open 2	1
43	G2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	84	Tom JazzFloor	Off	85	Tom Brush Hi	Off
44	G#2	128	88-HH Close	1	129	88-HH Open	Off	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
46	A#2	129	88-HH Open	1	129	88-HH Open	1	91	HH1 Sizzle	1	95	HH2 FootOpen	1
47	B2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
48	C3	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	111	CYM-99 Ride	Off	113	Ride-Edge 2	Off	112	Ride-Edge 1	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	115	Ride-Cup	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	105	Crash Cymbal 2	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	112	Ride-Edge 1	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	102	HH-Hip	Off	209	Tambourin-Push	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	Off	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	215	Cuica-Hi	Off	215	Cuica-Hi	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	233	Flexatone	5	233	Flexatone	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	233	Flexatone	5	233	Flexatone	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	101	HH-Old Open2	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

		120-0-41: Brush V.S.2			120-0-48: OrchestraK			120-0-116: Arabian Kit 1			120-0-117: Arabian Kit 2		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
9	A-1	79	Tom 2-Floor	Off				17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off
10	A#-1	79	Tom 2-Floor	Off				125	99-SD	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	79	Tom 2-Floor	Off				123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	78	Tom 2-Lo	Off				124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	77	Tom 2-Hi	Off				37	SD-Full Room	Off	37	SD-Full Room	Off
14	D0	32	SD-Dry 2	Off				48	SD-Processed	1	48	SD-Processed	1
15	D#0	5	BD-Jazz	Off				0	BD-Dry 1	Off	0	BD-Dry 1	Off
16	E0	6	BD-Pillow	Off				12	BD-Tight	Off	12	BD-Tight	Off
17	F0	121	FingerSnaps	Off				31	SD-Dry 1	Off	31	SD-Dry 1	Off
18	F#0	86	HH1 Closed1	1				87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1
19	G0	2	BD-Dry 3	Off				2	BD-Dry 3	Off	2	BD-Dry 3	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off				73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
21	A0	43	SD-BrushTap1	7				74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
22	A#0	43	SD-BrushTap1	7				283	Tubular	Off	283	Tubular	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off				225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	Off	119	SD-Orch.Roll	Off
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	86	HH1 Closed1	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	88	HH1 Foot	Off	87	HH1 Closed2	Off	87	HH1 Closed2	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	89	HH1 Open 1	7	145	DJ-Scratch2	Off	145	DJ-Scratch2	Off
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	112	Ride-Edge 1	Off	145	DJ-Scratch2	Off	145	DJ-Scratch2	Off
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
35	B1	5	BD-Jazz	Off	4	BD-SoftRoom	Off	2	BD-Dry 3	Off	2	BD-Dry 3	Off
36	C2	3→4	BD-Normal BD→SoftRoom	Off	116	BD-Orch.	Off	17	BD-House 1	Off	12	BD-Tight	Off
37	C#2	43	SD-BrushTap1	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
38	D2	43→44	SD-BrushTap1→SD-BrushTap2	Off	120	SD-Orch.	Off	33	SD-Dry 3	Off	33	SD-Dry 3	Off
39	D#2	39→42	SD-Jazz Ring SD→BrushHit	Off	178	CastSingle	Off	337	Alkis	Off	122	Hand Claps	Off
40	E2	45→45	SD-BrushSwirl SD→BrushSwirl	Off	120	SD-Orch.	Off	68	SD-AmbiHop	Off	33	SD-Dry 3	Off
41	F2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	118	Timpani	Off	88	HH1 Foot	1	90	HH1 Open 2	1
43	G2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	118	Timpani	Off	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	A#2	95	HH2 FootOpen	1	118	Timpani	Off	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1
47	B2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	C3	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	118	Timpani	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	D#3	112	Ride-Edge 1	Off	118	Timpani	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	106	China Cymbal	Off	118	Timpani	Off	352	Hollo 1	Off	301	Dbk-Tky-Open	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	118	Timpani	Off	353	Hollo 2	Off	300	Dbk-Tky-Mute	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	211	Tambourin-Acc1	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	345	Darbuka 2	Off	302	Dbk-Tky-Rim	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	350	Darbuka D3	Off	302	Dbk-Tky-Rim	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	117	Orch Cymb	Off	339	Bandir Closed	Off	304	Douf-Dom-ak	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	353	Hollo 2	Off	307	Douf-Tek-ak 2	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	353	Hollo 2	Off	306	Douf-Tek-ak 1	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	305	Douf-rim-ak	Off	305	Douf-rim-ak	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	344	Darbuka 1 Closed	Off	328	Tabla-Dom	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	348	Darbuka D1	4	348	Darbuka D1	4
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	346	Darbuka 3	4	331	Tabla-Tak	4
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	349	Darbuka D2	Off	329	Tabla-Flam	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	341	Darbuka 1 Tek7	Off	330	Tabla-Rim	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	341	Darbuka 1 Tek7	Off	189	Tabla-Na	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	343	Darbuka 1 Tek5	Off	191	Tabla-Tin	Off
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	359	Tef 1	Off	318	Rek-dom-ak	Off
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	360	Tef 2	Off	321	Rik2	Off
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	320	Rik1	Off	320	Rik1	Off
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	322	Rik3	Off	322	Rik3	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	360	Tef 2	Off	322	Rik3	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	359	Tef 1	Off	319	Rek-Jingle	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	360	Tef 2	Off	360	Tef 2	Off
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	318	Rek-dom-ak	Off	318	Rek-dom-ak	Off
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	359	Tef 1	Off	359	Tef 1	Off
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	321	Rik2	Off	321	Rik2	Off
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	361	Tef 3	Off	322	Rik3	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	360	Tef 2	Off	319	Rek-Jingle	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	312	Bells Open	2	312	Bells Open	2
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	323	Sagat-HalfOpen	2	323	Sagat-HalfOpen	2
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	324	Sagat-Close	2	324	Sagat-Close	2
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	351	Davul	Off	351	Davul	Off
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	357	Ramazan DVL2	3	175	Djembe-Open	3

(continue à la page suivante)

(continue)														
		120-0-41: Brush V.S.2			**120-0-48: OrchestraK**			**120-0-116: Arabian Kit 1**			**120-0-117: Arabian Kit 2**			
Note		**Sample**		**Excl.**	**Sample**		**Excl.**	**Sample**		**Excl.**	**Sample**		**Excl.**
89	**F6**							356	Ramazan DVL1	3	175	Djembe-Open	3
90	**F#6**							358	Ramazan DVL3	3	301	Dbk-Tky-Open	3
91	**G6**							355	Kup 2	5	312	Bells Open	5
92	**G#6**							83	Tom Jazz Hi	5	323	Sagat-HalfOpen	5
93	**A6**							355	Kup 2	5	324	Sagat-Close	5
94	**A#6**							354	Kup 1	Off	351	Davul	Off
95	**B6**							2	BD-Dry 3	Off	5	BD-Jazz	Off
96	**C7**							354	Kup 1	Off	361	Tef 3	Off

Note		120-0-50: Bdrum & Sdrum			120-0-56: SFX Kit			120-0-64: Percus.Kit1			120-0-65: Latin P.Kit		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
0	C-1	257	Tribe	Off									
1	C#-1	142	Zap1	Off									
2	D-1	133	88-Tom	Off									
3	D#-1	123	88-BD	Off									
4	E-1	123	88-BD	Off									
5	F-1	22	BD-Hip 4	Off									
6	F#-1	23	BD-Pop Kick	Off									
7	G-1	19	BD-Hip 1	Off									
8	G#-1	18	BD-House 2	Off									
9	A-1	28	BD-Pop 99	Off									
10	A#-1	123	88-BD	Off									
11	B-1	138	FM El.Tom	Off									
12	C0	28	BD-Pop 99	Off									
13	C#0	27	BD-Amb.Rocker	Off									
14	D0	25	BD-Ambi Kick	Off				181	Guiro Short	Off			
15	D#0	24	BD-Dance 99	Off				209	Tambourin-Push	Off			
16	E0	23	BD-Pop Kick	Off				210	Tambourin-Pull	Off			
17	F0	22	BD-Hip 4	Off				211	Tambourin-Acc1	Off			
18	F#0	21	BD-Hip 3	Off				211	Tambourin-Acc1	Off	240	Hit It	Off
19	G0	19	BD-Hip 1	Off				212	Tambourin-Acc2	Off	238	Yeah!-Solo	Off
20	G#0	18	BD-House 2	Off				212	Tambourin-Acc2	Off	237	Yeah!	Off
21	A0	16	BD-Dance 3	Off				209	Tambourin-Push	Off	241	Uhhhh Solo	Off
22	A#0	15	BD-Dance 2	Off				212	Tambourin-Acc2	Off	214	Triangle-Mute	7
23	B0	13	BD-Squash	Off				319	Rek-Jingle	Off	213	Triangle-Open	7
24	C1	30	BD-Klanger	Off				233	Flexatone	Off	233	Flexatone	Off
25	C#1	29	BD-Deep 88	Off				230	Finger Cymbal	Off	230	Finger Cymbal	Off
26	D1	29	BD-Deep 88	Off	0	BD-Dry 1	Off	197	Tsuzumi	Off	136	88-Cowbell	Off
27	D#1	123	88-BD	Off	296	Amp Noise	Off	172	BongoHi-Slap	Off	179	CastDouble	Off
28	E1	12	BD-Tight	Off	235	Chinese Gong	Off	173	BongoHi-Stk1	Off	178	CastSingle	Off
29	F1	29	BD-Deep 88	Off	153	DJ-BD Rub	Off	170	BongoLo-Stk	Off	121	FingerSnaps	Off
30	F#1	17	BD-House 1	Off	148	DJ-Scratch3c	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	121	FingerSnaps	Off
31	G1	14	BD-Dance 1	Off	154	DJ-SD Rub	Off	224	Agogo-Bell	Off	99	HH-Old TiteClos	Off
32	G#1	16	BD-Dance 3	Off	145	DJ-Scratch2	Off	273	Wind	Off	236	Metal Hit	Off
33	A1	20	BD-Hip 2	Off	286	GtCutNois1	Off	224	Agogo-Bell	Off	197	Tsuzumi	Off
34	A#1	26	BD-Amb.Crackle	Off	287	GtCutNois2	Off	174	BongoHi-Stk2	Off	197	Tsuzumi	Off
35	B1	29	BD-Deep 88	Off	292	E.GtrPick1	Off	200	Woodblock1	Off	197	Tsuzumi	Off
36	C2	17	BD-House 1	Off	294	Gtr Scratch1	Off	199	Claves	Off	116	BD-Orch.	1
37	C#2	23	BD-Pop Kick	Off	290	Dist.Slide1	Off	201	Woodblock2	Off	116	BD-Orch.	1
38	D2	12	BD-Tight	Off	291	Dist.Slide2	Off	225	Cowbell	Off	224	Agogo-Bell	Off
39	D#2	1	BD-Dry 2	Off	143	Zap2	Off	200	Woodblock1	Off	224	Agogo-Bell	Off
40	E2	2	BD-Dry 3	Off	258	GunShot 1	Off	179	CastDouble	Off	158	CongaLo-Open	Off
41	F2	7	BD-Woofer	Off	144	DJ-Scratch1	7	184	Baya-Open	Off	159	CongaLoMtSlp	Off
42	F#2	3	BD-Normal	Off	145	DJ-Scratch2	7	217	Shaker1	Off	164	CongaHi-Slap1	Off
43	G2	0	BD-Dry 1	Off	74	DrumStickHit	Off	186	Baya-Mute1	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
44	G#2	10	BD-Tubby	Off	143	Zap2	Off	182	MaracasPush	Off	137	88-Maraca	Off
45	A2	3	BD-Normal	Off	249	Click	Off	184	Baya-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
46	A#2	0	BD-Dry 1	Off	224	Agogo-Bell	Off	219	Cabasa-Up	Off	214	Triangle-Mute	2
47	B2	3	BD-Normal	Off	289	Fret Noise	Off	190	Tabla-Open	Off	213	Triangle-Open	2
48	C3	6	BD-Pillow	Off	286	GtCutNois1	Off	192	Tabla-Mute1	Off	159	CongaLoMtSlp	Off
49	C#3	116	BD-Orch.	Off	287	GtCutNois2	Off	198	Vibraslap	Off	162	CongaHiMute	Off
50	D3	11	BD-Gated	Off	286	GtCutNois1	Off	189	Tabla-Na	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
51	D#3	10	BD-Tubby	Off	121	FingerSnaps	Off	214	Triangle-Mute	3	211	Tambourin-Acc1	Off
52	E3	8	BD-MondoKill	Off	246	Laughing	Off	116	BD-Orch.	Off	161	CongaHi-Open	Off
53	F3	10	BD-Tubby	Off	245	Scream	Off	213	Triangle-Open	3	170	BongoLo-Stk	Off
54	F#3	9	BD-Terminator	Off	256	Punch	Off	181	Guiro Short	Off	170	BongoLo-Stk	Off
55	G3	15	BD-Dance 2	Off	255	Heart-Beat	Off	311	Jingle Bell	Off	173	BongoHi-Stk1	Off
56	G#3	138	FM El.Tom	Off	248	Footsteps 2	Off	180	Guiro Long	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
57	A3	133	88-Tom	Off	247	Footsteps 1	Off	232	Marc Tree LP	Off	174	BongoHi-Stk2	Off
58	A#3	29	BD-Deep 88	Off	244	Applause	Off	231	Marc Tree	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
59	B3	16	BD-Dance 3	Off	260	DoorCreak	Off	182	MaracasPush	Off	211	Tambourin-Acc1	Off
60	C4	33	SD-Dry 3	Off	261	DoorSlam	Off	122	Hand Claps	Off	208	Timbale-Paila	Off
61	C#4	37	SD-Full Room	Off	145	DJ-Scratch2	Off	127	88-Claps	Off	205	TimbaleHi-Edge	Off
62	D4	38	SD-Off Center	Off	231	Marc Tree	Off	144	DJ-Scratch1	Off	208	Timbale-Paila	Off
63	D#4	39	SD-Jazz Ring	Off	262	Car Engine	Off	145	DJ-Scratch2	Off	205	TimbaleHi-Edge	Off
64	E4	31	SD-Dry 1	Off	263	Car Stop	Off	150	DJ-HitRub	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
65	F4	41	SD-Paper	Off	264	Car Pass	Off	234	SambaWhistle	Off	206	TimbaleHi-Rim1	Off
66	F#4	65	SD-Vintage4	Off	265	Car Crash	Off	234	SambaWhistle	Off	318	Rek-dom-ak	Off
67	G4	69	SD-Brasser	Off	254	Crickets	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	318	Rek-dom-ak	Off
68	G#4	47	SD-Yowie	Off	266	Train	Off	166	CongaHeel	Off	318	Rek-dom-ak	Off
69	A4	49	SD-CrackerRoom	Off	281	Noise White	Off	161	CongaHi-Open	Off	319	Rek-Jingle	Off
70	A#4	46	SD-Big Rock	Off	267	Helicopter	Off	158	CongaLo-Open	Off	227	Mambo Bell	Off
71	B4	59	SD-Hip 6	Off	298	Swish Terra	Off	215	Cuica-Hi	Off	200	Woodblock1	Off
72	C5	48	SD-Processed	Off	258	GunShot 1	Off	216	Cuica-Lo	Off	201	Woodblock2	Off
73	C#5	50	SD-Dance	Off	269	MachineGun	Off	208	Timbale-Paila	Off	225	Cowbell	Off
74	D5	52	SD-Noise	Off	270	Laser gun	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	182	MaracasPush	Off
75	D#5	62	SD-Vintage1	Off	271	Explosion	Off	206	TimbaleHi-Rim1	Off	227	Mambo Bell	Off
76	E5	47	SD-Yowie	Off	252	Dog	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	219	Cabasa-Up	Off
77	F5	70	SD-Chili	Off	253	Gallop	Off	135	88-Clave	Off	217	Shaker1	Off
78	F#5	139	Real El.Tom	Off	250	Bird 1	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
79	G5	125	99-SD	Off	259	Rainstick	Off	121	FingerSnaps	Off	220	Cabasa-Down	Off
80	G#5	124	88-SD	Off	272	Thunder	Off	196	Taiko Rim	Off	220	Cabasa-Down	Off

(continue à la page suivante)

(continue)

		120-0-50: Bdrum & Sdrum			120-0-56: SFX Kit			120-0-64: Percus.Kit1			120-0-65: Latin P.Kit		
Note		**Sample**		**Excl.**	**Sample**		**Excl.**	**Sample**		**Excl.**	**Sample**		**Excl.**
81	**A5**	124	88-SD	Off	273	Wind	Off	195	Taiko Open	Off	220	Cabasa-Down	Off
82	**A#5**	125	99-SD	Off	281	Noise White	Off	143	Zap2	Off	334	Tambourin-Mute2	Off
83	**B5**	55	SD-Hip 2	Off	274	Stream	Off	119	SD-Orch.Roll	5	333	Tambourin-Open	5
84	**C6**	44	SD-BrushTap2	Off	275	Bubble	Off	120	SD-Orch.	5	332	Tambourin-Mute	5
85	**C#6**	43	SD-BrushTap1	Off	299	Cat	Off	117	Orch Cymb	6	332	Tambourin-Mute	6
86	**D6**	42	SD-BrushHit	Off	251	Bird 2	Off	117	Orch Cymb	6	333	Tambourin-Open	6
87	**D#6**	42	SD-BrushHit	Off	308	Growl	Off	336	Udu-f-open	Off	336	Udu-f-open	Off
88	**E6**	42	SD-BrushHit	Off	243	Stadium	Off	155	Orchestra Hit	Off	175	Djembe-Open	Off
89	F6	45	SD-BrushSwirl	Off	277	Telephone Ring	Off	155	Orchestra Hit	Off	183	MaracasPull	Off
90	F#6	45	SD-BrushSwirl	Off	276	ChurchBell	Off	155	Orchestra Hit	Off	183	MaracasPull	Off
91	G6	45	SD-BrushSwirl	Off	244	Applause	Off	155	Orchestra Hit	Off	215	Cuica-Hi	Off
92	G#6	31	SD-Dry 1	Off	244	Applause	Off	155	Orchestra Hit	Off	180	Guiro Long	3
93	A6	33	SD-Dry 3	Off	243	Stadium	Off	155	Orchestra Hit	Off	181	Guiro Short	3
94	A#6	46	SD-Big Rock	Off	281	Noise White	Off	155	Orchestra Hit	Off	181	Guiro Short	3
95	B6	68	SD-AmbiHop	Off	258	GunShot 1	Off	155	Orchestra Hit	Off	216	Cuica-Lo	Off
96	C7	54	SD-Hip 1	Off	266	Train	Off	155	Orchestra Hit	Off	199	Claves	Off
97	C#7	62	SD-Vintage1	Off				155	Orchestra Hit	Off	234	SambaWhistle	4
98	D7	56	SD-Hip 3	Off				155	Orchestra Hit	Off	234	SambaWhistle	4
99	D#7	67	SD-Vintage6	Off				155	Orchestra Hit	Off	323	Sagat-HalfOpen	5
100	E7	143	Zap2	Off				155	Orchestra Hit	Off	323	Sagat-HalfOpen	5
101	F7	58	SD-Hip 5	Off				155	Orchestra Hit	Off	324	Sagat-Close	5
102	F#7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	311	Jingle Bell	Off
103	G7	69	SD-Brasser	Off				155	Orchestra Hit	Off	231	Marc Tree	Off
104	G#7	62	SD-Vintage1	Off				155	Orchestra Hit	Off	231	Marc Tree	Off
105	A7	125	99-SD	Off				155	Orchestra Hit	Off	228	Sleigh Bell	2
106	A#7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	340	Bongo Roll	6
107	B7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	140	PR-House05	Off
108	C8	50	SD-Dance	Off				155	Orchestra Hit	Off	140	PR-House05	Off
109	C#8	50	SD-Dance	Off				290	Dist.Slide1	Off	17	BD-House 1	Off
110	D8	125	99-SD	Off				291	Dist.Slide2	Off	125	99-SD	Off
111	D#8	125	99-SD	Off				286	GtCutNois1	Off	29	BD-Deep 88	Off
112	E8	60	SD-Ringy	Off				287	GtCutNois2	Off	124	88-SD	Off
113	F8							292	E.GtrPick1	Off	39	SD-Jazz Ring	Off
114	F#8							293	E.GtrPick2	Off	48	SD-Processed	Off
115	G8							294	Gtr Scratch1	Off	0	BD-Dry 1	Off
115	G#8							295	Gtr Scratch2	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off
117	A8							289	Fret Noise	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
118	A#8							288	Power Chord	Off	86	HH1 Closed1	Off
119	B8							288	Power Chord	Off	6	BD-Pillow	Off
120	C9							296	Amp Noise	Off	73	SideStickAmb	Off

		120-0-66: TRI-Per.KIT			120-0-67: i30 Perc.Kit		
Note		Sample		Excl.	Sample		Excl.
0	C-1						
1	C#-1						
2	D-1						
3	D#-1						
4	E-1						
5	F-1						
6	F#-1						
7	G-1						
8	G#-1						
9	A-1						
10	A#-1						
11	B-1						
12	C0	322	Rik3	Off			
13	C#0	321	Rik2	Off			
14	D0	320	Rik1	Off			
15	D#0	319	Rek-Jingle	Off			
16	E0	318	Rek-dom-ak	Off			
17	F0	303	Djembe-Bass	Off			
18	F#0	195	Taiko Open	Off			
19	G0	317	Pand-Pattern4	Off			
20	G#0	316	Pand-Pattern3	Off			
21	A0	315	Pand-Pattern2	Off	209	Tambourin-Push	Off
22	A#0	314	Pand-Pattern1	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
23	B0	313	Pand-Open	Off	189	Tabla-Na	Off
24	C1	196→195	Taiko Rim→Taiko Open	Off	233	Flexatone	Off
25	C#1	197	Tsuzumi→Tsuzumi	Off	230	Finger Cymbal	Off
26	D1	175→175	Djembe-Open→Djembe-Open	Off	197	Tsuzumi	Off
27	D#1	177→176	Djembe-Slap→Djembe-Mute	Off	172	BongoHi-Slap	Off
28	E1	185→184	Baya-Ghe→Baya-Open	Off	173	BongoHi-Stk1	Off
29	F1	186→187	Baya-Mute1→Baya-Mute2	Off	170	BongoLo-Stk	Off
30	F#1	188→303	Baya-Mute5→Djembe-Bass	Off	211	Tambourin-Acc1	Off
31	G1	190→190	Tabla-Open→Tabla-Open	Off	224	Agogo-Bell	Off
32	G#1	191→194	Tabla-Tin→Tabla-Mute3	Off	273	Wind	Off
33	A1	192→193	Tabla-Mute1→Tabla-Mute2	Off	224	Agogo-Bell	Off
34	A#1	189→193	Tabla-Na→Tabla-Mute2	6	174	BongoHi-Stk2	Off
35	B1	192	Tabla-Mute1	Off	200	Woodblock1	Off
36	C2	116	BD-Orch.	Off	199	Claves	Off
37	C#2	257	Tribe	Off	201	Woodblock2	Off
38	D2	121	FingerSnaps	Off	225	Cowbell	Off
39	D#2	122	Hand Claps	Off	200	Woodblock1	Off
40	E2	214	Triangle-Mute	1	179	CastDouble	Off
41	F2	213	Triangle-Open	1	184	Baya-Open	Off
42	F#2	179	CastDouble	Off	217	Shaker1	Off
43	G2	178	CastSingle	Off	186	Baya-Mute1	Off
44	G#2	179	CastDouble	Off	182	MaracasPush	Off
45	A2	180	Guiro Long	2	184	Baya-Open	Off
46	A#2	181	Guiro Short	2	219	Cabasa-Up	Off
47	B2	180	Guiro Long	2	190	Tabla-Open	Off
48	C3	198	Vibraslap	Off	192	Tabla-Mute1	Off
49	C#3	199	Claves	Off	198	Vibraslap	Off
50	D3	135	88-Clave	Off	189	Tabla-Na	Off
51	D#3	216→216	Cuica-Lo→Cuica-Lo	3	214	Triangle-Mute	3
52	E3	215→215	Cuica-Hi→Cuica-Hi	Off	116	BD-Orch.	Off
53	F3	202	TimbaleLo-Open	Off	213	Triangle-Open	3
54	F#3	200	Woodblock1	Off	181	Guiro Short	Off
55	G3	204	TimbaleLo-Rim	Off	311	Jingle Bell	Off
56	G#3	200	Woodblock1	Off	180	Guiro Long	Off
57	A3	203	TimbaleLo-Mute	Off	232	Marc Tree LP	Off
58	A#3	200	Woodblock1	Off	231	Marc Tree	Off
59	B3	205	TimbaleHi-Edge	Off	182	MaracasPush	Off
60	C4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	122	Hand Claps	Off
61	C#4	226	ChachaBell	Off	127	88-Claps	Off
62	D4	206	TimbaleHi-Rim1	Off	144	DJ-Scratch1	Off
63	D#4	227	Mambo Bell	Off	145	DJ-Scratch2	Off
64	E4	208→208	Timbale-Paila→Timbale-Paila	Off	150	DJ-HitRub	Off
65	F4	168	BongoLo-Open	Off	234	SambaWhistle	Off
66	F#4	225	Cowbell	Off	234	SambaWhistle	Off
67	G4	169	BongoLo-Slap	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
68	G#4	225	Cowbell	Off	166	CongaHeel	Off
69	A4	171	BongoHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
70	A#4	174	BongoHi-Stk2	Off	158	CongaLo-Open	Off
71	B4	172→172	BongoHi-Slap→BongoHi-Slap	Off	215	Cuica-Hi	Off
72	C5	158→158	CongaLo-Open→CongaLo-Open	Off	216	Cuica-Lo	Off
73	C#5	160	CongaLoSlap	Off	208	Timbale-Paila	Off
74	D5	159	CongaLoMtSlp	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
75	D#5	163	CongaHiMtSlap	Off	206	TimbaleHi-Rim1	Off
76	E5	161→161	CongaHi-Open→CongaHi-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
77	F5	162	CongaHiMute	Off	135	88-Clave	Off
78	F#5	166	CongaHeel	Off	136	88-Cowbell	Off
79	G5	164	CongaHi-Slap1	Off	121	FingerSnaps	Off
80	G#5	167	CongaToe	Off	196	Taiko Rim	Off
81	A5	165	CongaHi-Slap2	Off	195	Taiko Open	Off
82	A#5	224	Agogo-Bell	Off	143	Zap2	Off

(continue à la page suivante)

(continue)								
		120-0-66: TRI-Per.KIT			**120-0-67: i30 Perc.Kit**		
Note		**Sample**		**Excl.**	**Sample**		**Excl.**
83	**B5**	224	Agogo-Bell	Off	119	SD-Orch.Roll	5
84	**C6**	183→182	MaracasPull→MaracasPush	Off	120	SD-Orch.	5
85	**C#6**	217→217	Shaker1→Shaker1	Off	117	Orch Cymb	6
86	**D6**	218→218	Shaker2→Shaker2	Off	117	Orch Cymb	6
87	**D#6**	221→220	Cabasa-Tap→Cabasa-Down	Off	336	Udu-f-open	Off
88	**E6**	219→221	Cabasa-Up→Cabasa-Tap	Off	155	Orchestra Hit	Off
89	F6	222→223	Caxixi-Hard→Caxixi-Soft	Off	155	Orchestra Hit	Off
90	F#6	209	Tambourin-Push	Off	155	Orchestra Hit	Off
91	G6	211→211	Tambourin-Acc1→Tambourin-Acc1	Off	155	Orchestra Hit	Off
92	G#6	210	Tambourin-Pull	Off	155	Orchestra Hit	Off
93	A6	212	Tambourin-Acc2	Off	155	Orchestra Hit	Off
94	A#6	228→228	Sleigh Bell→Sleigh Bell	Off	155	Orchestra Hit	Off
95	B6	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
96	C7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
97	C#7	229	RapSleighBell	Off	155	Orchestra Hit	Off
98	D7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
99	D#7	231	Marc Tree	5	155	Orchestra Hit	Off
100	E7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
101	F7	312	Bells Open	5	155	Orchestra Hit	Off
102	F#7	259	Rainstick	Off	155	Orchestra Hit	Off
103	G7	235	Chinese Gong	Off	155	Orchestra Hit	Off
104	G#7	250	Bird 1	Off	155	Orchestra Hit	Off
105	A7	250	Bird 1	Off	155	Orchestra Hit	Off
106	A#7	251	Bird 2	Off	155	Orchestra Hit	Off
107	B7	279	Cricket Spectrum	Off	155	Orchestra Hit	Off
108	C8	231	Marc Tree	Off	155	Orchestra Hit	Off
109	C#8				290	Dist.Slide1	Off
110	D8				214	Triangle-Mute	3
111	D#8				213	Triangle-Open	3
112	E8				233	Flexatone	Off
113	F8				312	Bells Open	Off
114	F#8				223	Caxixi-Soft	Off
115	G8				179	CastDouble	Off
115	G#8				179	CastDouble	Off
117	A8				121	FingerSnaps	Off
118	A#8				121	FingerSnaps	Off
119	B8				236	Metal Hit	Off
120	C9				236	Metal Hit	Off

PERFORMANCES

Toutes les Performances peuvent être éditées par l'utilisateur. Utilisez le tableau suivant comme modèle pour vos propres listes de Perfomances.

Note : *Vous pouvez sélectionner les Performances du Pa50SD via MIDI en envoyant les correspondants messages de Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) et Program Change sur le canal Control (voir page 136).*

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 2	CC#0	CC#32	PC	Bank: 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: 4
1	1	0	0		1	1	0		1	2	0		1	3	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 5	CC#0	CC#32	PC	Bank: 6	CC#0	CC#32	PC	Bank: 7	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8
1	1	4	0		1	5	0		1	6	0		1	7	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 9	CC#0	CC#32	PC	Bank: 10	CC#0	CC#32	PC	Bank: 11	CC#0	CC#32	PC	Bank: 12
1	1	8	0		1	9	0		1	10	0		1	11	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 13	CC#0	CC#32	PC	Bank: 14	CC#0	CC#32	PC	Bank: 15	CC#0	CC#32	PC	Bank: 16
1	1	12	0		1	13	0		1	14	0		1	15	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 17	CC#0	CC#32	PC	Bank: 18	CC#0	CC#32	PC	Bank: 19	CC#0	CC#32	PC	Bank: 20
1	1	16	0		1	17	0		1	18	0		1	19	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	

MIDI SETUP

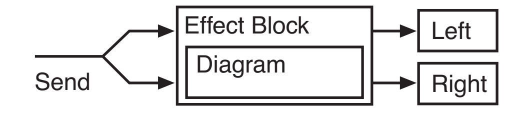
		DEFAULT	Master Kbd	Sequencer1	Sequencer 2	Accordion 1	Accordion 2	Accordion 3	Ext. Seq
MIDI IN Channel	1	S1_Tr 1	Global	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Global	Upp1	Upp1	S1_Tr 1
	2	S1_Tr 2	-	S1_Tr 2	S2_Tr 2	Lower	Lower	Lower	S1_Tr 2
	3	S1_Tr 3	-	S1_Tr 3	S2_Tr 3	Bass	-	Bass	S1_Tr 3
	4	S1_Tr 4	-	S1_Tr 4	S2_Tr 4	-	Upp2	Upp2	S1_Tr 4
	5	S1_Tr 5	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-	Upp3	Upp3	S1_Tr 5
	6	S1_Tr 6	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-	-	-	S1_Tr 6
	7	S1_Tr 7	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-	-	-	S1_Tr 7
	8	S1_Tr 8	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-	-	-	S1_Tr 8
	9	S1_Tr 9	-	S1_Tr 9	S2_Tr 9	-	Bass	-	S1_Tr 9
	10	S1_Tr 10	-	S1_Tr 10	S2_Tr 10	Drum	Drum	Drum	S1_Tr 10
	11	S1_Tr 11	-	S1_Tr 11	S2_Tr 11	Perc	Perc	Perc	S1_Tr 11
	12	S1_Tr 12	-	S1_Tr 12	S2_Tr 12	Acc1	Acc1	Acc1	S1_Tr 12
	13	S1_Tr 13	-	S1_Tr 13	S2_Tr 13	Acc2	Acc2	Acc2	S1_Tr 13
	14	S1_Tr 14	-	S1_Tr 14	S2_Tr 14	Acc3	Acc3	Acc3	S1_Tr 14
	15	S1_Tr 15	-	S1_Tr 15	S2_Tr 15	Acc4	Acc4	Acc4	S1_Tr 15
	16	S1_Tr 16	-	S1_Tr 16	S2_Tr 16	Acc5	Acc5	Acc5	S1_Tr 16
MIDI OUT Channel	1	1 Upp1	Upp1	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Upp1	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Upp. 1
	2	Upp2	Upp2	S1_Tr 2	S2_Tr 2	Upp2	S1_Tr 2	S2_Tr 2	-
	3	Upp3	Upp3	S1_Tr 3	S2_Tr 3	Upp3	S1_Tr 3	S2_Tr 3	-
	4	Lower	Lower	S1_Tr 4	S2_Tr 4	Lower	S1_Tr 4	S2_Tr 4	-
	5	-	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-
	6	-	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-
	7	-	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-
	8	-	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-
	9	Bass	Bass	S1_Tr 9	S2_Tr 9	Bass	S1_Tr 9	S2_Tr 9	-
	10	Drum	Drum	S1_Tr 10	S2_Tr 10	Drum	S1_Tr 10	S2_Tr 10	-
	11	Perc	Perc	S1_Tr 11	S2_Tr 11	Perc	S1_Tr 11	S2_Tr 11	-
	12	Acc1	Acc1	S1_Tr 12	S2_Tr 12	Acc1	S1_Tr 12	S2_Tr 12	-
	13	Acc2	Acc2	S1_Tr 13	S2_Tr 13	Acc2	S1_Tr 13	S2_Tr 13	-
	14	Acc3	Acc3	S1_Tr 14	S2_Tr 14	Acc3	S1_Tr 14	S2_Tr 14	-
	15	Acc4	Acc4	S1_Tr 15	S2_Tr 15	Acc4	S1_Tr 15	S2_Tr 15	-
	16	Acc5	Acc5	S1_Tr 16	S2_Tr 16	Acc5	S1_Tr 16	S2_Tr 16	-
MIDI IN Velocity		Normal	Normal	Normal	Normal	110	110	Normal	Normal
Chord 1 Chann.		Off	1	Off	Off	2	2	2	Off
Chord 2 Chann.		Off	Off	Off	Off	3	3	3	Off

3. EFFETS

Le Pa50SD est équipé d'un puissant Processeurs d'Effets. Vous pouvez les adresser aux pistes internes ou à n'importe quel signal en entrée sur les bornes Audio Inputs.

DIAGRAMMES

Les instructions suivantes illustrent le diagramme du chemin du signal de chaque type d'effet. Le signal en provenance des pistes (**Send**) est mono. Avant d'entrer dans l'un des processeurs d'effets, il est séparé en deux "lignes" (**Left** et **Right**, ou Gauche et Droite) et élaboré en stéréo. Le signal sort du processeur d'effet en stéréo et il est adressé à la sortie Mix (Left&Right, aux casques ou aux haut-parleurs internes).



SOURCES DYNAMIC MODULATION

Lorsque ce symbole (D-mod) est affiché, une Dynamic Modulation (Modulation Dynamique) peut être appliquée au paramètre correspondant. Le tableau suivant illustre les sources de modulation disponibles.

Source de Modulation	Note
Off	Aucune modulation
Gate1	
Gate1+Dmpr	
Gate2	
Gate2+Dmpr	
Note Nr	Numéro de Note
Velocity	Vélocité de la Note
ATouch	After Touch
JS X	Manette Gauche/Droite
JS+Y: CC#01	Manette En avant
JS-Y: CC#02	Manette En arrière
MIDI(CC#04)	
MIDI(CC#12)	
MIDI(CC#13)	
MIDI(CC#16)	
MIDI(CC#18)	
MIDI(CC#17)	
MIDI(CC#19)	
MIDI(CC#20)	
MIDI(CC#21)	
Damper: #64	
Prta.SW: #65	Interrupteur Portamento (glissé)
Sostenu: #66	Pédale du Sostenuto
MIDI(CC#80)	
MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#83)	
Tempo	

FILTRE/DYNAMIQUE

Effets de contrôle de filtre et de dynamique

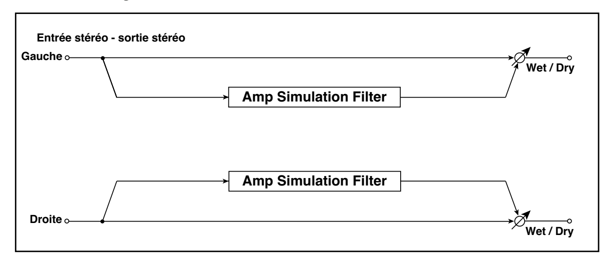
000: No Effect

Sélectionnez cette option si vous ne voulez pas utiliser d'effets. La section d'effets d'insertion produit des signaux non traités tandis que celle des effets maîtres coupe la sortie de signaux d'effets.

001: Amp Simulat

(Simulation d'ampli stéréo)

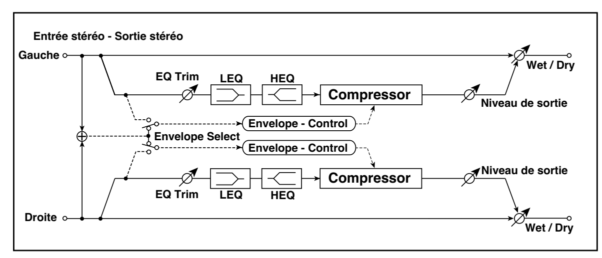
Cet effet simule les caractéristiques de réponse en fréquence d'un amplificateur de guitare. Il est également efficace avec des sons d'orgue et de batterie.



a	Amplifier Type Spécifie le type d'amplificateur de guitare	SS, EL84, 6L6
b	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

002: Compressor

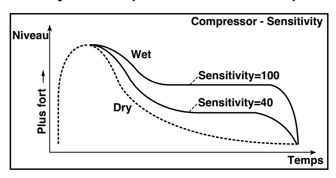
Cet effet comprime le signal d'entrée pour en uniformiser le niveau et produire un signal plus puissant. Il s'agit d'un effet très utile pour des sons de guitare, de piano et de batterie. Ce compresseur est stéréo. Vous pouvez lier les canaux gauche et droit ou les utiliser séparément.



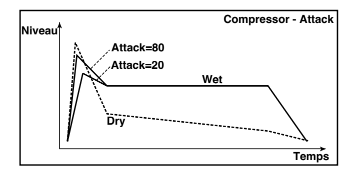
a	Envelope Select — L/R Mix, L/R Individually Précise si les canaux gauche et droit sont liés ou séparés ☞	
b	Sensitivity Spécifie la sensibilité	1...100 ☞
c	Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 ☞
d	EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
e	Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	–15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	–15.0...+15.0dB
f	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞, D-mod
	Src — Off...Tempo Source de modulation du niveau de sortie du compresseur	
	Amt — –100...+100 Degré de modulation du niveau de sortie du compresseur	
g	Wet/Dry — Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	
	Src — Off...Tempo Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

a: Envelope Select
Ce paramètre permet de lier les canaux gauche et droit pour un contrôle simultané des deux signaux ou de les séparer afin de les contrôler indépendamment l'un de l'autre.

b: Sensitivity, f: Output Level
Le paramètre 'Sensitivity' sert à spécifier la sensibilité du compresseur. Plus la valeur est élevée, plus les signaux de faible niveau sont amplifiés. Notez qu'une valeur élevée signifie aussi que le niveau du compresseur augmente, ce qui nécessite parfois une correction au moyen du paramètre "Output Level".

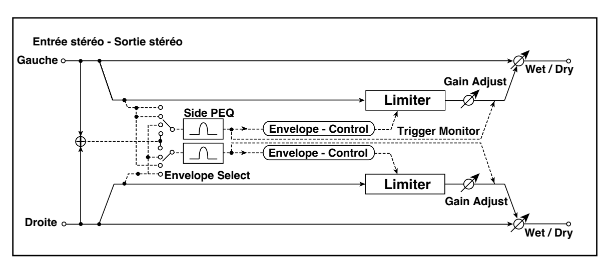


c: Attack
Ce paramètre détermine le niveau d'attaque.



003: Limiter

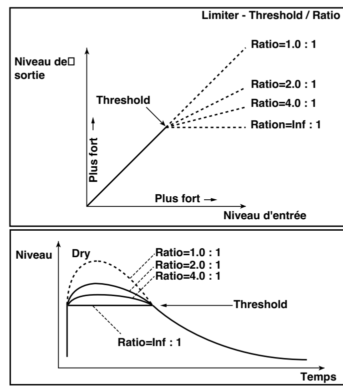
Un limiteur uniformise le niveau d'entrée. Bien que similaire à un compresseur, un limiteur ne réduit que les niveaux qui se situent au-delà de la limite spécifiée, sans amplifier les niveaux plus faibles. Ce limiteur est doté d'un égaliseur à crêtes (Peaking), ce qui permet de spécifier les fréquences à limiter en cas d'excès. Vous n'êtes donc pas obligé de limiter toutes les fréquences d'un signal. Ce limiteur est stéréo. Vous pouvez lier les canaux gauche et droit ou les utiliser séparément.



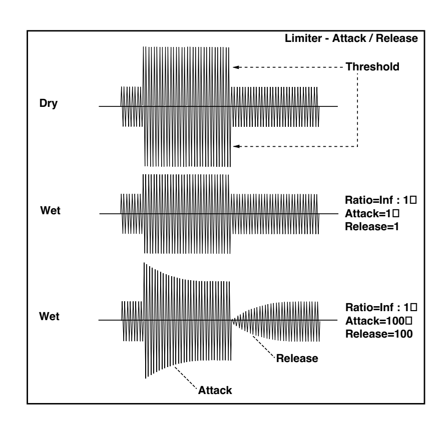
a	Envelope Select — L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually Choix parmi 4 options: lien des deux canaux, contrôle exclusif du canal gauche, contrôle exclusif du canal droit, contrôle individuel de chaque canal ☞	

b	Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞
c	Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	–40...0dB ☞
d	Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 ☞
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 ☞
e	Gain Adjust [dB] Spécifie le niveau de sortie	–Inf, –38...+24dB ☞, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation du niveau de sortie	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie	–63...+63
f	Side PEQ Insert Active/désactive l'égaliseur	Off, On ☞
	Trigger Monitor Alterne entre l'écoute du signal d'effet et du signal de déclenchement ☞	Off, On
g	Side PEQ Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de l'égaliseur pour le signal de déclenchement	20...12.00kHz ☞
	Q Largeur de bande de l'égaliseur pour le signal de déclenchement	0.5...10.0
	Gain [dB] Gain de l'égaliseur pour le signal de déclenchement	–18.0...+18.0dB
h	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et du signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

a: Envelope Select
Avec l'option **L/R Mix**, les canaux gauche et droit sont liés pour contrôler le limiteur avec le signal mixé. Si vous choisissez **L Only** (ou **R Only**), le limiteur est contrôlé par le canal gauche (ou droit) uniquement.
Avec **L/R individually**, les canaux gauche et droit contrôlent individuellement le limiteur.
b: Ratio, c: Threshold [dB], e: Gain Adjust [dB]
Ce paramètre spécifie le degré de compression. Notez que la compression s'applique uniquement aux signaux dont le niveau dépasse le seuil (Threshold) programmé.
Il est souvent utile d'augmenter le niveau de sortie du limiteur car la compression entraîne une réduction du niveau de sortie.



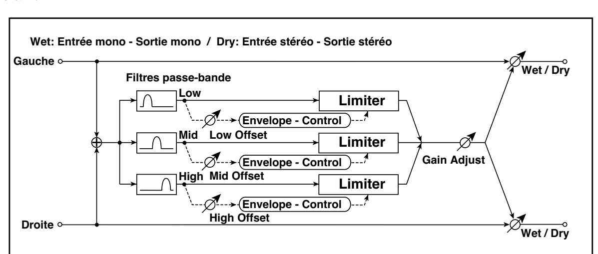
d: Attack, d: Release
Ces paramètres déterminent la vitesse à laquelle le limiteur se met en marche (Attack) et la vitesse à laquelle il est désactivé (Release). Des valeurs Attack plus importantes signifient que le limiteur met plus de temps à se déclencher.



f: Side PEQ Insert, g: Side PEQ Cutoff [Hz], g: Q, g: Gain [dB]
Ces paramètres déterminent l'égalisation appliquée au signal de déclenchement.
C'est le signal sortant de l'égaliseur qui détermine si le limiteur se met ou non en marche. Ainsi, l'égaliseur vous permet de sélectionner les fréquences à comprimer.
f: Trigger Monitor
Si vous réglez ce paramètre sur **On,** vous entendrez le signal de déclenchement au lieu du signal d'effet. Ce paramètre vous permet de vérifier si vous avez choisi la bonne bande passante.
En général, ce paramètre doit être sur **Off**.

004: MBandLimit
(Multiband Limiter)

Cet effet permet d'appliquer le limiteur au grave, au médium et à l'aigu du signal d'entrée. Vous pouvez contrôler la dynamique pour chaque bande afin d'ajuster la pression sonore du grave, du médium et de l'aigu de façon différente de l'égaliseur.



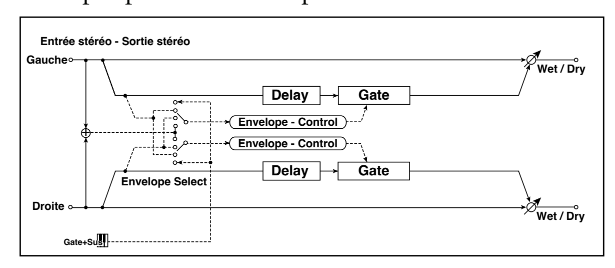
a	Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
b	Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	–40...0dB ☞ Fx:003
c	Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 ☞ Fx:003
d	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 ☞ Fx:003
e	Low Offset [dB] Gain du signal de la bande des graves	–40...0dB ☞
f	Mid Offset [dB] Gain du signal de la bande moyenne	–40...0dB ☞
g	High Offset [dB] Gain du signal de la bande des aigus	–40...0dB ☞
h	Gain Adjust [dB] Spécifie le niveau de sortie	–Inf, –38...+24dB ☞ Fx:003, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation du niveau de sortie	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie	–63...+63

i	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

e: Low Offset [dB], f: Mid Offset [dB], g: High Offset [dB]
Ces paramètres déterminent le gain du signal de déclenchement. Ainsi, si vous ne voulez pas comprimer la bande des aigus, par exemple, choisissez une valeur "High Offset" inférieure au niveau "Threshold". Le limiteur de la bande des aigus n'appliquera pas de compression.

005: Gate

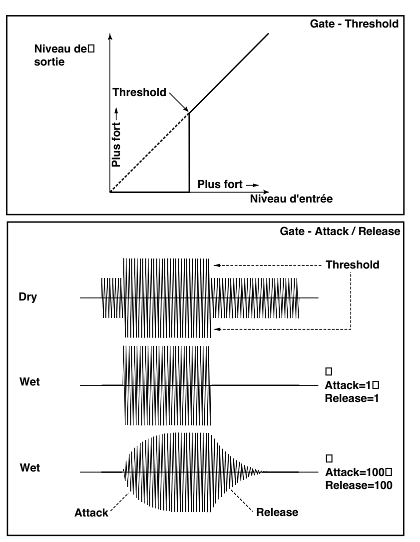
L'effet Gate étouffe les signaux dont le niveau est inférieur au seuil (Threshold) spécifié. Il inverse également le fonctionnement on/off du Gate et se sert de messages de note enclenchée/coupée pour activer/couper le Gate.



a	Envelope Select Contrôle possible via la source de modulation, un mixage des signaux des canaux gauche et droit, le canal gauche uniquement ou le canal droit uniquement ☞, D-mod	D-mod, L/R Mix, L Only, R Only
	Src Sélection de la source de modulation qui pilote le Gate lorsque le paramètre Envelope Select = D-mod	Off...Gate2+Dmpr
b	Polarity Alterne entre un fonctionnement Gate On/Off normal ou inversé	+, – ☞
c	Threshold Détermine le niveau à partir duquel le Gate est appliqué	0...100 ☞
d	Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 ☞
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 ☞
e	Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard du Gate	0...100msec ☞
f	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

a: Envelope Select, a: Src
Le paramètre "Envelope Select" sert à spécifier si le Gate doit fonctionner automatiquement (en fonction du niveau d'entrée) ou manuellement (piloté par un modulateur). Le paramètre Src défini la source de modulation parmi les options **Off ~ Gate2+Dpmr**.
Avec "Envelope Select" = **L/R Mix**, un mixage des canaux gauche et droit active/coupe le Gate. Avec **L Only** ou **R Only**, le Gate est piloté par un seul canal (gauche ou droit).
b: Polarity
Ce paramètre inverse le fonctionnement Gate on/off. Avec une valeur **négative**, le Gate se ferme lorsque le niveau du signal excède la valeur seuil (Threshold). Le fonctionnement du Gate piloté par la source de modulation est également inversé.

c: Threshold, d: Attack, d: Release
Ce paramètre détermine le niveau sous lequel le Gate s'applique lorsque "Envelope Select" est réglé sur **L/R Mix**, **L Only** ou **R Only**. Les paramètres Attack et Release définissent les temps d'attaque et d'étouffement du Gate.

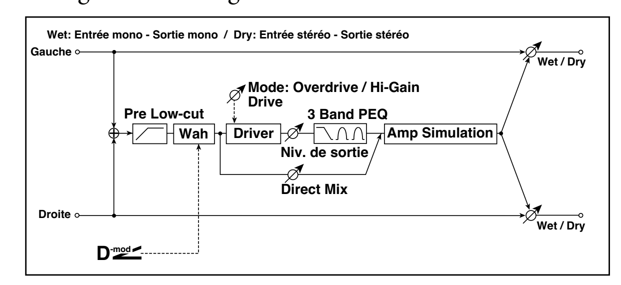


e: Delay Time
Ce paramètre spécifie le retard du signal transmis au Gate. Si le son a une attaque très rapide, vous avez intérêt à augmenter le retard pour que le signal passe après que le Gate ait été déclenché (ou ouvert) afin de ne pas perdre l'attaque du son.

006: OD/Hi.Gain Wah

(Overdrive/Hi.Gain Wah)

Cet effet de distorsion est doté d'un mode Overdrive (saturation) ainsi que d'un mode Hi-Gain. En utilisant l'effet wah, l'égaliseur à 3 bandes et la simulation d'ampli, vous aurez peu de mal à obtenir le type de distorsion désiré. Idéal pour des sons de guitare et d'orgue.



a	Wah Active/coupe l'effet Wah	Off, On ☞, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation qui active/coupe l'effet Wah	Off...Tempo
	Sw Sélection du mode de commutation pour la source de modulation qui active/coupe l'effet Wah	Toggle, Moment ☞
b	Wah Sweep Range Détermine la plage de Wah	–10...+10 ☞, D-mod
	Wah Sweep Src Sélection de la source de modulation de l'effet Wah	Off...Tempo ☞
c	Drive Mode Alterne entre une distorsion Hi-gain et Overdrive	Overdrive, Hi-Gain
d	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 ☞
	Pre Low-cut Atténuation des graves avant l'entrée de l'effet	0...10 ☞

e	Output Level Détermine le niveau de sortie	0...50 ☞, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie	–50...+50
f	Low Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.0kHz
	Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–18...+18dB
g	Mid1 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande pour Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞
	Gain [dB] Amplification/atténuation pour Mid/High EQ 1	–18...+18dB
h	Mid2 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Largeur de bande pour Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞
	Gain [dB] Amplification/atténuation pour Mid/High EQ 2	–18...+18dB
i	Direct Mix Niveau du signal direct présent dans le signal de distorsion	0...50
	Speaker Simulation Active/coupe la simulation de haut-parleur	Off, On
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

a: Wah
Le paramètre Wah active/coupe l'effet wah.

a: Sw
Ce paramètre détermine la manière dont l'effet wah est activé/coupé via la source de modulation.
Lorsque "Sw" = **Moment**, l'effet wah est généralement coupé. Il n'est activé que lorsque vous appuyez sur la pédale ou actionnez le joystick.


Avec une valeur inférieure à 64 pour la source de modulation, "off" est sélectionné; une valeur égale ou supérieure à 64 sélectionne le réglage "on".

Lorsque "Sw" = **Toggle**, l'effet wah est activé et coupé en alternance chaque fois que vous actionnez la pédale ou le joystick.


Le commutateur est activé/coupé chaque fois que la valeur de la source de modulation excède 64.

b: Wah Sweep Range, b: Wah Sweep Src
Ce paramètre détermine la plage de balayage de la fréquence centrale de l'effet wah. Une valeur négative inverse la direction du balayage. La fréquence centrale de l'effet wah peut être contrôlée par le modulateur choisi avec le paramètre "Wah Sweep Src".

d: Drive, e: Output Level
Le degré de distorsion dépend du niveau d'entrée et de la valeur "Drive". Plus la valeur Drive est élevée, plus le volume total augmente, ce qui nécessite parfois une réduction du niveau sortant au moyen du paramètre "Output Level". Notez que le paramètre "Output Level" contrôle le niveau du signal transmis à l'égaliseur à quatre bandes. Si l'égaliseur produit de la distorsion, il convient donc de réduire la valeur "Output Level".

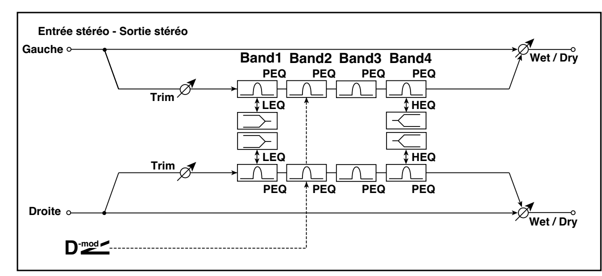
d: Pre Low-cut
Pour obtenir une distorsion plus mordante, il convient de réduire le niveau des graves du signal transmis à l'effet.

g: Q, h: Q
Ces paramètres détermine la largeur de bande de chaque égaliseur. Plus la valeur est élevée, plus la bande est étroite.

007: Param.4B Eq

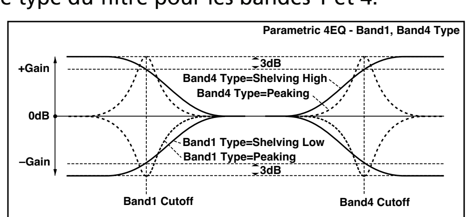
(Egaliseur paramétrique stéréo à 4 bandes)

Voici un égaliseur paramétrique stéréo à quatre bandes dont la première et la quatrième peuvent avoir une égalisation en cloche ou en plateau. Le gain de la deuxième bande peut être piloté par de la modulation dynamique.

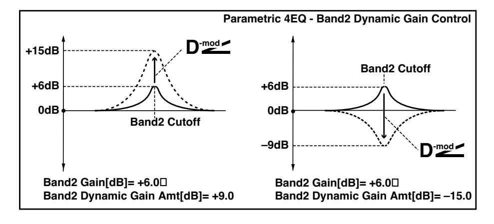


a	Trim Détermine le niveau d'entrée	0...100
b	Band1 Type Spécifie le type du filtre de la bande 1	Peaking, Shelving-Low ☞
c	Band4 Type Spécifie le type du filtre de la bande 4	Peaking, Shelving-High ☞
d	Band2 Dynamic Gain Src Sélection de la source de modulation du gain de la bande2	Off...Tempo ☞
	Amt [dB] Degré de modulation du gain de la bande2	–18...+18dB ☞
e	Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	–18.0...+18.0dB
f	Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	–18.0...+18.0dB ☞, D-mod
g	Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	–18.0...+18.0dB
h	Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	–18.0...+18.0dB
i	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

b: Band1 Type, c: Band4 Type
Spécifie le type du filtre pour les bandes 1 et 4.



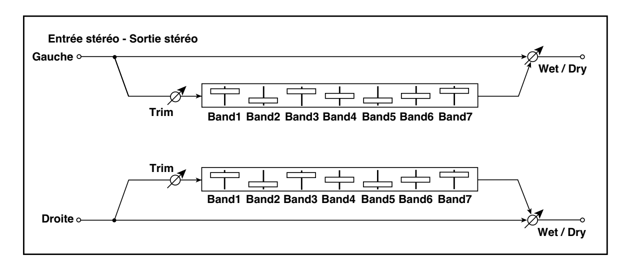
d: Band2 Dynamic Gain Src, d: Amt [dB], f: Gain [dB]
Le gain (l'atténuation/l'amplification) de la bande 2 peut être spécifié par une source de modulation.



008: Graph.7B Eq

(Egaliseur graphique stéréo à 7 bandes)

Voici un égaliseur graphique stéréo à sept bandes. Le graphique à l'écran vous donne une idée de la réponse en fréquence programmée. Vous pouvez choisir un réglage de fréquence centrale pour chaque bande parmi 12 types selon le son voulu.



a	Type1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High Sélection d'une combinaison de fréquences centrales pour chaque bande ☞	
b	Trim Détermine le niveau d'entrée	0...100
c	Band1 [dB] Détermine le gain de la bande 1	–18.0...+18.0dB
d	Band2 [dB] Détermine le gain de la bande 2	–18.0...+18.0dB
e	Band3 [dB] Détermine le gain de la bande 3	–18.0...+18.0dB
f	Band4 [dB] Détermine le gain de la bande 4	–18.0...+18.0dB
g	Band5 [dB] Détermine le gain de la bande 5	–18.0...+18.0dB
h	Band6 [dB] Détermine le gain de la bande 6	–18.0...+18.0dB
i	Band7 [dB] Détermine le gain de la bande 7	–18.0...+18.0dB
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

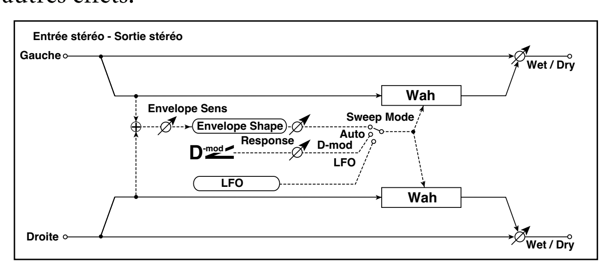
a: Type
Ce paramètre permet de choisir une combinaison de fréquences centrales pour chaque bande. Chaque fréquence centrale apparaît à droite de l'écran

Notez que vous pourriez mettre trois égaliseurs graphiques en série pour en arriver à un égaliseur à 21 bandes couvrant les fréquences comprises entre 80Hz et 18kHz et en sélectionnant **7:Low**, **9:Mid** et **11:High** pour les trois égaliseurs.

009: Wah/Auto Wah

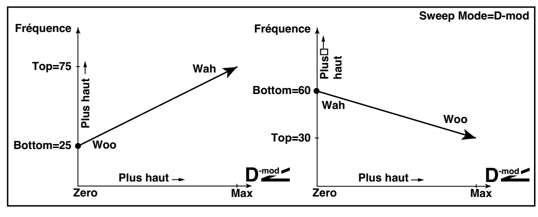
(Stereo Wah/Auto Wah)

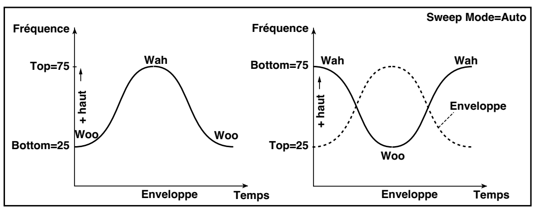
Cet effet Wah stéréo peut être utilisé pour des effets de pédale Wah ou de simulation Wah automatique, tout comme pour d'autres effets.



a	Frequency Bottom Spécifie la limite inférieure de la fréquence centrale de l'effet wah ☞	0...100
	Frequency Top Spécifie la limite supérieure de la fréquence centrale de l'effet wah ☞	0...100
b	Sweep Mode Spécifie le modulateur: auto-wah, source de modulation ou LFO ☞, D-mod	Auto, D-mod, LFO
	Src Sélection de la source de modulation pour l'effet wah lorsque Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
	Response Vitesse de réponse du wah avec Sweep Mode = Auto ou D-mod	0...100
c	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Détermine la sensibilité de l'auto-wah	0...100 ☞
	Envelope Shape Détermine la courbe de balayage de l'auto-wah	–100...+100 ☞
d	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz ☞, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes ☞, Sync	Off, On
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞	MIDI, 40...240
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞	♬, ♬3, ♪, ♪3, ♩, ♩3, 𝅗𝅥, 𝅝
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞	x1...x16
f	Resonance Définit le degré de résonance	0...100
	Low Pass Filter Active/coupe le filtre passe-bas de l'effet wah	Off, On
g	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

a: Frequency Bottom, a: Frequency Top
La largeur de balayage et la direction du filtre utilisé par le Wah dépendent des réglages “Frequency Top” et “Frequency Bottom”.

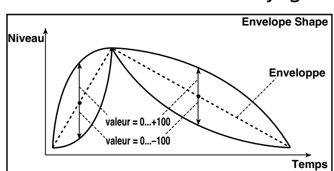




b: Sweep Mode
Ce paramètre spécifie la façon dont le Wah est piloté. En mode **Auto**, le Wah est contrôlé par les variations de l’enveloppe du signal entrant. L’effet Auto-wah est souvent utilisé pour des guitares funk ou pour des sons Clavi (clavecin électronique).
En mode **D-mod**, le filtre peut être piloté par le modulateur sélectionné (le plus simple consiste à utiliser une pédale).
En mode **LFO**, l’effet se sert du LFO pour un balayage cyclique.

c: Envelope Sens (Envelope Sensitivity)
Ce paramètre détermine la sensibilité de l’auto-wah. Augmentez la valeur si le signal d’entrée est trop faible pour le balayage. Réduisez la valeur si le signal est si fort qu’il arrête sporadiquement le filtre.

c: Envelope Shape
Ce paramètre détermine la courbe de balayage de l’auto-wah.



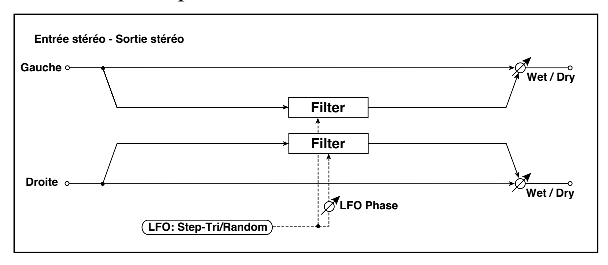
d: LFO Frequency [Hz], e: BPM/MIDI Sync
Avec “BPM/MIDI Sync”=**Off**, la vitesse du LFO se sert du réglage du paramètre “LFO Frequency ”. Avec “BPM/MIDI Sync”=**On**, la vitesse du LFO suit les réglages “BPM”, “Base Note” et “Times”.

e: BPM, e: Base Note, e: Times
Un cycle de balayage LFO s’obtient en multipliant la longueur d’une note (𝅘𝅥𝅯...𝅝) (sélectionnée sous “Base Note”, par rapport au tempo spécifié sous “BPM” ou au tempo MIDI Clock si “BPM” est réglé sur **MIDI**) par la valeur du paramètre “Times”.

010: Random Filt

(Filtre aléatoire stéréo)

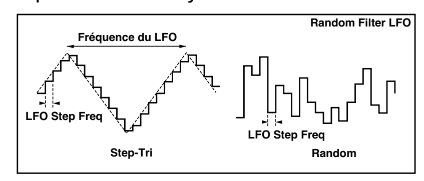
Ce filtre passe-bande stéréo se sert d’une forme d’onde à paliers et d’un LFO aléatoire pour la modulation. Vous pouvez créer un effet spécial avec l’oscillation du filtre.



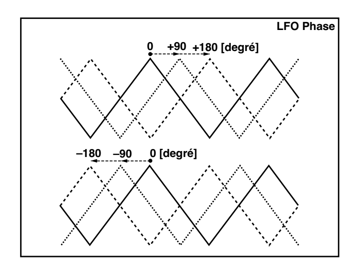
a	LFO Waveform Sélection de la forme d’onde du LFO	Step-Tri, Random ☞
b	LFO Phase [degré] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	–180...+180 ☞
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz ☞, D-mod
	Src Source de modulation pour la vitesse du LFO et la vitesse des paliers	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Détermine la vitesse de transition entre les paliers du LFO	0.05...50.00Hz ☞, D-mod
	Amt Degré de modulation de la vitesse par palier du LFO	–50.00...+50.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et le recours au tempo et aux notes	Off, On ☞ Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l’horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009, ☞
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	𝅘𝅥𝅯, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 ☞ Fx:009
f	Step Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse par palier du LFO☞, Sync	𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅯3, 𝅘𝅥𝅯, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse par palier du LFO☞	x1...x32
g	Manual Détermine la fréquence centrale du filtre	0...100
h	Depth Profondeur de modulation de la fréquence centrale du filtre	0...100
	Src Source de modulation du filtre	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du filtre	–100...+100
i	Resonance Définit le degré de résonance	0...100
j	Wet/Dry Table , “Balance entre le signal d’effet et le signal direct,” on page 183 ☞, D-mod	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet
	Src Table , “Source de modulation de la balance d’effet,” on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , “Degré de modulation de la balance d’effet,” on page 183	–100...+100

a: LFO Waveform, c: LFO Frequency [Hz],
d: LFO Step Freq (Frequency) [Hz]
Lorsque “LFO Waveform” est sur **Step-Tri**, le LFO a une forme d’onde
triangulaire, à paliers . Le paramètre “LFO Frequency” détermine la vitesse de la forme d’onde triangulaire originale. Le paramètre “LFO Step Freq” vous permet de régler la largeur des paliers.

Lorsque “LFO Waveform” est réglé sur **Random**, le paramètre “LFO Step Freq” se sert d’un cycle LFO aléatoire.



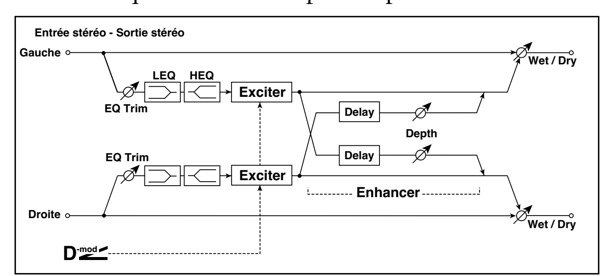
b: LFO Phase [degré]
Le décalage des phases gauche et droite change la manière dont la modulation est appliquée aux canaux gauche et droit et “gonfle” le son.



e: BPM, f: Step Base Note, f: Times
Pour obtenir la largeur d’un “palier” LFO ou un cycle LFO aléatoire, multipliez la longueur d’une note (♪...𝅝) (sélectionnée sous “Step Base Note” par rapport au tempo spécifié sous “BPM” ou au tempo **MIDI** Clock si “BPM” est sur MIDI) par la valeur du paramètre “Times”.
j: Wet/Dry
La phase du signal d’effet est inversée lorsque vous choisissez une valeur allant de **–Wet à –1:99**.

011: Exciter/Enhan
(Exciter/Enhancer stéréo)

Cet effet combine un Exciter qui ajoute du punch au son et un Enhancer qui lui confère espace et présence.

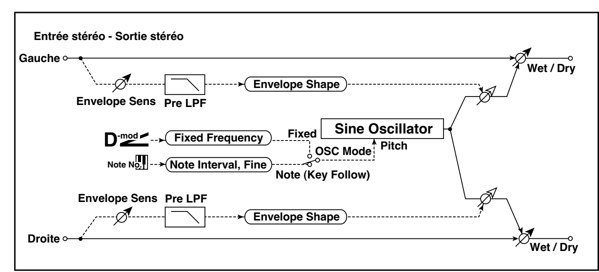


a	Exciter Blend Détermine l’intensité (la profondeur) de l’Exciter	–100...+100 ☞, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation de l’intensité de l’Exciter	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l’intensité de l’Exciter	–100...+100
b	Emphatic Point Spécifie la fréquence à mettre en évidence	0...70 ☞, D-mod
	Src Source de modulation de la fréquence à mettre en évidence	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la fréquence à mettre en évidence	–70...+70
c	Enhancer Dly L (Enhancer Delay L) [msec] Temps de retard du canal gauche de l’Enhancer	0.0...50.0msec ☞
d	Enhancer Dly R (Enhancer Delay R) [msec] Temps de retard du canal droit de l’Enhancer	0.0...50.0msec
e	Enhancer Depth Détermine la profondeur d’application de l’Enhancer	0...100 D-mod
	Src Source de modulation de la largeur de l’Enhancer	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la largeur de l’Enhancer	–100...+100
f	EQ Trim Détermine le niveau d’entrée de l’égaliseur à 2 bandes	0...100
g	Pre LEQ Gain [dB] Table , “Amplification/atténuation des graves,” on page 184	–15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , “Amplification/atténuation des aigus,” on page 184	–15.0...+15.0dB
h	Wet/Dry Table , “Balance entre le signal d’effet et le signal direct,” on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , “Source de modulation de la balance d’effet,” on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , “Degré de modulation de la balance d’effet,” on page 183	–100...+100

a: Exciter Blend
Ce paramètre détermine la profondeur (l’intensité) de l’Exciter. Des valeurs positives produisent un motif de fréquence (à mettre en évidence) différent de celui produit par des valeurs négatives.
b: Emphatic Point
Ce paramètre spécifie la fréquence à mettre en évidence. Des valeurs élevées mettent des fréquences basses en évidence.
c: Enhancer Dly L [msec], d: Enhancer Dly R [msec]
Ces paramètres permettent de programmer un retard pour le canal gauche et droit de l’Enhancer. En choisissant des retards légèrement différents pour les deux canaux, vous rendrez le signal de sortie plus “stéréo”, plus profond et plus large.

012: Sub Oscill
(Stereo Sub Oscillator)

Cet effet ajoute des fréquences très basses au signal d’entrée. Cela permet notamment de simuler un son de batterie vrombissant ou d’accentuer des graves puissants. Cet effet diffère de celui obtenu par un égaliseur car il permet d’ajouter des harmoniques extrêmement graves. Vous pouvez aussi régler la fréquence de l’oscillateur de sorte à ce qu’elle corresponde à un numéro de note et utiliser l’effet comme Octaver.



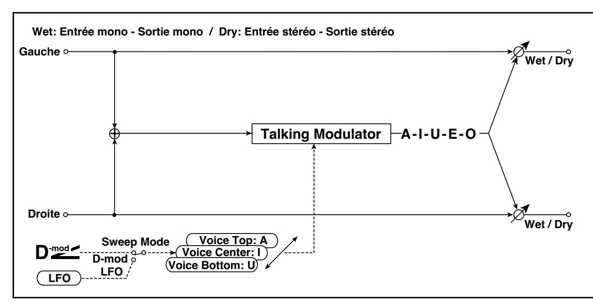
a	OSC Mode Détermine si la fréquence de l’oscillateur suit le numéro de note ou si elle est fixe	Note (Key Follow), Fixed ☞
b	Note Interval Détermine la différence de hauteur à partir du no. de note lorsque OSC Mode=Note (Key Follow)	–48...0 ☞
	Note Fine Réglage fin de la fréquence de l’oscillateur	–100...+100 ☞
c	Fixed Frequency [Hz] Détermine la fréquence de l’oscillateur lorsque OSC Mode=Fixed	10.0...80.0Hz D-mod
	Src Source de modulation pour la fréquence de l’oscillateur lorsque OSC Mode=Fixed	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la fréquence de l’oscillateur lorsque OSC Mode=Fixed	–80...+80Hz
d	Envelope Pre LPF Fixe la limite supérieure de la plage de fréquences à laquelle des harmoniques très basses sont ajoutées	1...100 ☞

e	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Détermine la sensibilité avec laquelle des harmoniques très basses sont ajoutées	0...100
	Envelope Shape Sélection de la courbe de volume de l'oscillateur	–100...+100
f	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

a: OSC Mode, b: Note Interval, b: Note Fine
Le paramètre "OSC Mode" sélectionne le mode de fonctionnement de l'oscillateur. Lorsque **Note (Key Follow)** est sélectionné, la fréquence de l'oscillateur dépend du no. de note, ce qui vous permet d'utiliser l'effet comme Octaver. Le paramètre "Note Interval" spécifie le décalage de hauteur à partir du no. de note original par pas de demi-tons. Le paramètre "Note Fine" permet d'affiner ce réglage par pas de cents.
d: Envelope Pre LPF
Ce paramètre détermine la limite supérieure de la bande de fréquences à laquelle des harmoniques très basses sont ajoutées. Réglez ce paramètre si vous ne souhaitez pas ajouter des harmoniques basses aux fréquences plus élevées.

013: Talking Mod
(Talking Modulator)

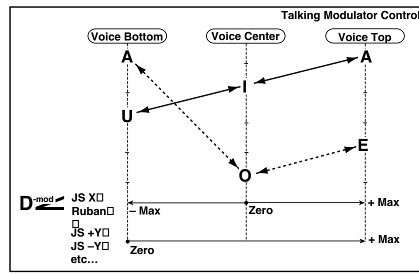
Cet effet confère au signal entrant un caractère plutôt insolite. Il a en effet tendance à rappeler vaguement une voix humaine. En modifiant le timbre avec un modulateur dynamique, vous obtenez un effet qui rappelle les instruments "parlants".



a	Sweep Mode Alterne entre le contrôle par source de modulation et par LFO D-mod	D-mod, LFO
b	Manual Voice Control Contrôle du motif vocal	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top
	Src Source de modulation contrôlant le motif vocal	Off...Tempo
c	Voice Top Voyelle utilisée pour la plage supérieure	A, I, U, E, O ☞
d	Voice Center Voyelle utilisée pour la plage moyenne	A, I, U, E, O ☞
e	Voice Bottom Voyelle utilisée pour la plage inférieure	A, I, U, E, O ☞

f	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
g	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On ☞ Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 ☞ Fx:009
h	Formant Shift Détermine la fréquence traitée par l'effet	–100...+100 ☞
	Resonance Définit le niveau de résonance de l'effet vocal.	0...100 ☞
i	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

c: Voice Top, d: Voice Center, e: Voice Bottom
Ces paramètres servent à affecter des voyelles aux zones supérieure, centrale et inférieure de la source de contrôle utilisée. Exemple: "Voice Top"=**A**, "Voice Center"=**I** et "Voice Bottom"=**U**:
Si "Sweep Mode " est sur **D-mod** avec **Ribbon** comme source de modulation, il suffit de déplacer votre doigt de droite à gauche sur le contrôleur ruban pour faire passer le son de "a" à "i" puis "u."
Si "Sweep Mode" est sur **LFO**, le son change cycliquement: de "a" à "i," "u," "i," puis "a."

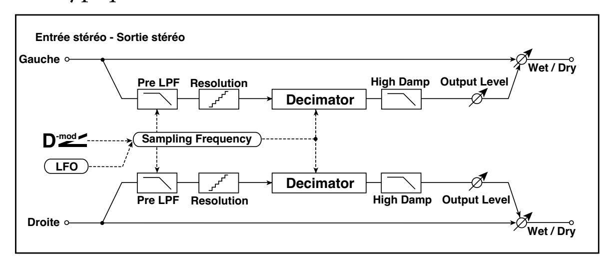


h: Formant Shift
Ce paramètre permet de spécifier la fréquence sur laquelle agit l'effet. Si l'effet doit uniquement porter sur les fréquences aiguës, il convient de choisir une valeur plutôt élevée. Pour traiter les fréquences graves, vous devez donc choisir une valeur relativement basse.
h: Resonance
Ce paramètre spécifie l'intensité de la résonance appliquée au son vocal. Plus la valeur est élevée, plus le son aura "du caractère".

014: Decimator

(Stereo Decimator)

Cet effet produit un son plutôt grossier qui rappelle un échantillonneur à bas prix utilisant une fréquence d'échantillonnage en conséquence. Vous pourriez même simuler le souffle typique d'un échantillonneur.



a	Pre LPF Spécifie si le souffle d'harmoniques dû à une réduction de la fréquence d'échantillonnage doit être audible	Off, On ☞
	High Damp [%] Degré d'atténuation des fréquences aiguës	0...100%
b	Sampling Freq (Sampling Frequency) [Hz] Détermine la fréquence d'échantillonnage	1.00k...48.00kHz D-mod
	Src Source de modulation de la fréquence d'échantillonnage	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la fréquence d'échantillonnage	–48.00k...+48.00kHz
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz D-mod
	Src Source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	Depth Détermine la profondeur de la modulation LFO de la fréquence d'échantillonnage	0...100 D-mod
	Src Source de modulation LFO de la fréquence d'échantillonnage	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation LFO de la fréquence d'échantillonnage	–100...+100
e	Resolution Détermine la longueur en bits des données	4...24 ☞
f	Output Level Détermine le niveau de sortie	0...100 ☞, D-mod
	Src Source de modulation pour le niveau de sortie	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie	–100...+100
g	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

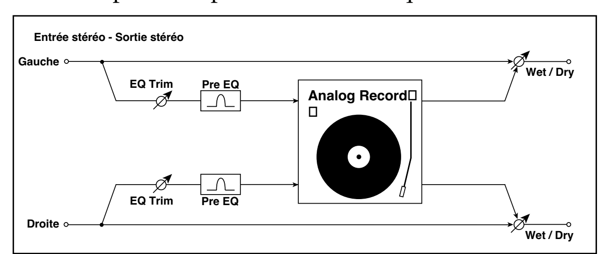
a: Pre LPF
Si un échantillonneur à faible fréquence d'échantillonnage reçoit un son extrêmement aigu (inaudible), il risque de générer un souffle dont la hauteur n'a rien à voir avec le signal original. Réglez "Pre LPF" sur **ON** pour éviter que ce type de souffle ne soit généré.
Si vous réglez "Sampling Freq" sur environ **3kHz** et "Pre LPF" sur **OFF**, vous obtenez une sonorité similaire à celle de la modulation bouclée (ring modulator).

e: Resolution, f: Output Level
Si vous choisissez une valeur plus basse pour le paramètre "Resolution", il y a risque de distorsion. Le volume risque également d'être modifié. Utilisez le paramètre "Output Level" pour régler le volume.

015: Analog Rec

(Stereo Analog Record)

Cet effet simule le bruit provoqué par les griffes et la poussière sur les disques analogiques. Il reproduit également la modulation produite par un tourne-disque déformé.



a	Speed [RPM] Vitesse de rotation du disque	33 1/3, 45, 78
b	Flutter Détermine la profondeur de modulation	0...100 ☞
c	Noise Density Définit la densité du bruit	0...100
	Noise Tone Détermine la tonalité du bruit	0...100
d	Noise Level Règle le niveau de bruit	0...100 D-mod
	Src Sélection de la source de modulation du niveau de bruit	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de bruit	–100...+100
e	Click Level Détermine le volume du "clic"	0...100 ☞, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation du volume du clic	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du volume du clic	–100...+100
f	EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 184	0...100
g	Pre EQ Cutoff [Hz] Définit la fréquence centrale de l'égaliseur	300...10.00kHz
	Q Définit la largeur de bande de l'égaliseur	0.5...10.0
	Gain [dB] Règle le gain de l'égaliseur	–18.0...+18.0dB
h	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

b: Flutter
Ce paramètre vous permet de déterminer la profondeur de la modulation provoquée par un tourne-disque déformé.

e: Click Level
Ce paramètre permet de régler le volume du "clic" qui se produit une fois lors de chaque rotation du tourne-disque. Cette simulation reproduit le bruit du disque ainsi que le bruit typique de la fin de la lecture du disque.

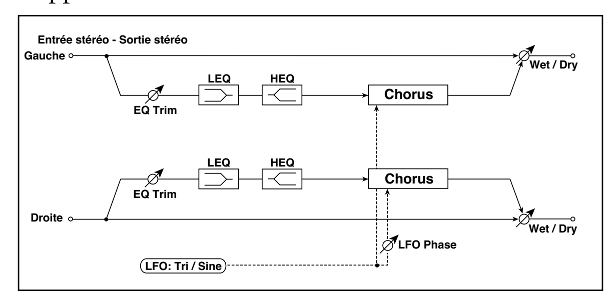
PITCH/PHASE MOD.

Effets de modulation de hauteur/de phase

016: Chorus

(Stereo Chorus)

Cet effet rend le son plus épais et plus chaud en modulant le temps de retard du signal d'entrée. Vous pouvez également élargir le son en décalant la phase du LFO du canal gauche par rapport à celle du canal droit.



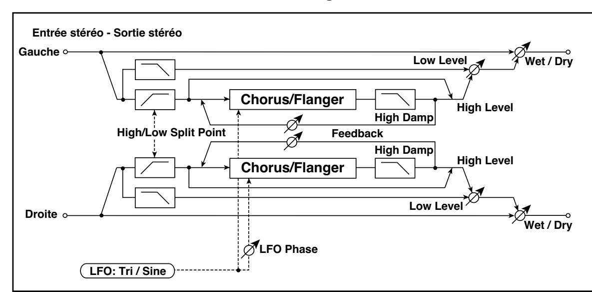
a	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degrés] –180...+180 Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite ☞ Fx:010	
c	LFO Frequency [Hz] 0.02...20.00Hz Détermine la vitesse du LFO ☞ Fx:009,	
	Src Off...Tempo Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	
	Amt –20.00...+20.00Hz Degré de modulation de la vitesse du LFO	
d	BPM/MIDI Sync Off, On Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes ☞ Fx:009,	
	BPM MIDI, 40...240 Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞ Fx:009	
	Base Note ♪, ♪3, ♪, ♩3, ♩, ♩3, ♩, 𝅝 Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	
	Times x1...x16 Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	
e	L Pre Delay [msec] Temps de retard du canal gauche	0.0...50.0msec ☞
f	R Pre Delay [msec] Temps de retard du canal droit	0.0...50.0msec ☞
g	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Src Off...Tempo Modulateur de l'intensité de modulation du LFO	
	Amt –100...+100 Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	
h	EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 184	0...100
i	Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 184	–15.0...+15.0dB
j	Wet/Dry –Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 ☞ Fx:010,	
	Src Off...Tempo Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

e: L Pre Delay [msec], f: R Pre Delay [msec]
Comme vous pouvez programmer le temps de retard des deux canaux séparément, vous pouvez vous-même déterminer la largeur de l'image stéréo.

017: Harm.Chorus

(Stereo Harmonic Chorus)

Cet effet traite uniquement les fréquences aiguës. Utilisez ce Chorus pour embellir un son de basse sans lui ôter le "punch". Le paramètre Feedback vous permet d'obtenir des effets similaires à ceux d'un Flanger.



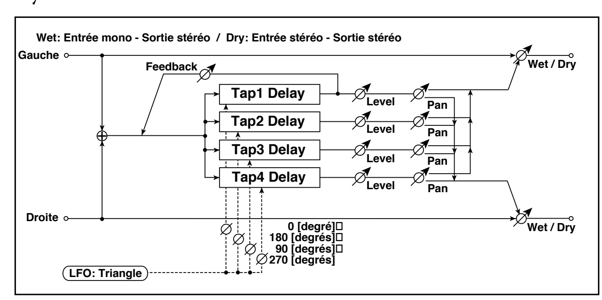
a	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degrés] –180...+180 Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite ☞ Fx:010	
c	LFO Frequency [Hz] 0.02...20.00Hz Détermine la vitesse du LFO ☞ Fx:009,	
	Src Off...Tempo Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	
	Amt –20.00...+20.00Hz Degré de modulation de la vitesse du LFO	
d	BPM/MIDI Sync Off, On Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes ☞ Fx:009,	
	BPM MIDI, 40...240 Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞ Fx:009	
	Base Note ♪, ♪3, ♪, ♩3, ♩, ♩3, ♩, 𝅝 Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	
	Times x1...x16 Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	
e	Pre Delay [msec] Retard par rapport au signal original	0.0...50.0msec
f	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Src Off...Tempo Modulateur de l'intensité de modulation du LFO	
	Amt –100...+100 Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	
g	High/Low Split Point 1...100 Fréquence de partage entre la bande grave et la bande aiguë ☞	
h	Feedback Feedback du chorus (réinjection)	–100...+100 ☞
	High Damp [%] 0...100% Degré d'atténuation de l'aigu du bloc Chorus	
i	Low Level Niveau de sortie des graves	0...100
	High Level Niveau de sortie des aigus (et donc du chorus)	0...100
j	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183	
	Src Off...Tempo Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

g: High/Low Split Point
Ce paramètre spécifie la fréquence où s'arrête la bande grave et où commence la bande aiguë. Seule la bande aiguë sera traitée par le Chorus.
h: Feedback
Spécifie le feedback, soit la réinjection, du signal Chorus. Plus cette valeur est élevée, plus l'effet rappellera un Flanger.

018: MTap Ch/Dly

(Multitap Chorus/Delay)

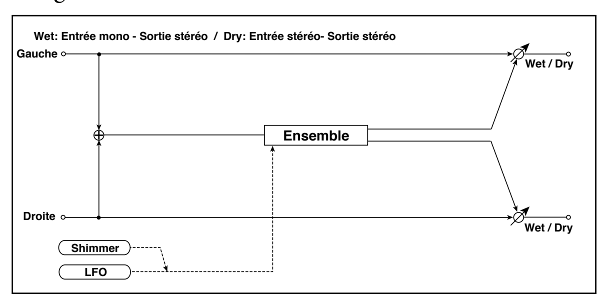
Cet effet se compose de quatre blocs Chorus dont la phase LFO est décalée. Il est donc possible de créer une image stéréo complexe au moyen du temps de retard, de l'intensité, du niveau de sortie et du panoramique de chacun de ces blocs. Vous pouvez aussi programmer un effet hybride Chorus/Delay.



a	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...13.00Hz
b	Tap1(000) [msec] Tap1 (phase du LFO=0 degrés), temps de retard	0...570msec
	Depth Tap1, intensité du chorus	0...30
	Level Tap1, niveau de sortie	0...30
	Pan Tap1, position dans l'image stéréo	L6...L1, C, R1...R6
c	Tap2(180) [msec] Tap2 (phase du LFO=180 degrés), temps de retard	0...570msec
	Depth Tap2, intensité du chorus	0...30
	Level Tap2, niveau de sortie	0...30
	Pan Tap2, position dans l'image stéréo	L6...L1, C, R1...R6
d	Tap3(090) [msec] Tap3 (phase du LFO=90 degrés), temps de retard	0...570msec
	Depth Tap3, intensité du chorus	0...30
	Level Tap3, niveau de sortie	0...30
	Pan Tap, position dans l'image stéréo	L6...L1, C, R1...R6
e	Tap4(270) [msec] Tap4 (phase du LFO=270 degrés), temps de retard	0...570msec
	Depth Tap4, intensité du chorus	0...30
	Level Tap4, niveau de sortie	0...30
	Pan Tap4, position dans l'image stéréo	L6...L1, C, R1...R6
f	Tap1 Feedback Réinjection de Tap1	–100...+100
	Src Source de modulation du feedback de Tap1et de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Tap1, degré de réinjection et degré de modulation.	–100...+100
g	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

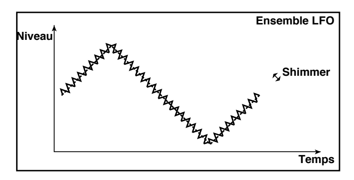
019: Ensemble

Cet effet Ensemble se compose de trois blocs Chorus qui se servent de LFO pour créer de subtils chatoiements; il confère une profondeur et une largeur inouïes au signal traité qui se situe à gauche, au centre et à droite.



a	Speed Détermine la vitesse du LFO	1...100
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	–100...+100
b	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Src Modulateur de l'intensité de modulation du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	–100...+100
c	Shimmer Chatoiement de la forme d'onde du LFO	0...100 ☞
d	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

c: Shimmer
Ce paramètre détermine le degré de chatoiement (d'ondulation) de la forme d'onde du LFO. Plus cette valeur est importante, plus le Chorus est complexe et riche.

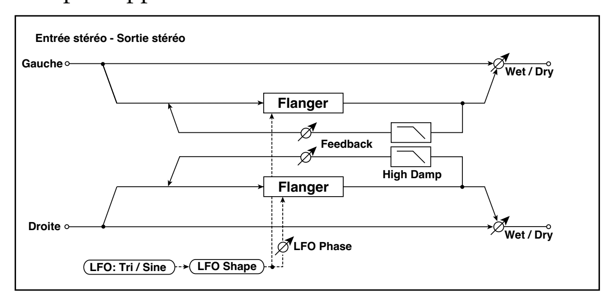


020: Flanger

(Stereo Flanger)

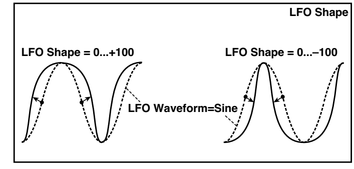
Cet effet confère une montée et un sens de mouvement de la hauteur au signal traité. Il convient surtout pour des sons riches en harmoniques. Ce Flanger est stéréo. Vous pouvez

intensifier l'effet stéréo en décalant la phase du LFO du canal gauche par rapport à celle du canal droit.



a	Delay Time [msec] Retard par rapport au signal original	0.0...50.0msec
b	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	–100...+100 ☞
c	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	–180...+180 ☞ Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On ☞ Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 ☞ Fx:009
f	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
g	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞
	High Damp [%] Détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu	0...100% ☞
h	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 ☞ Fx:010, D-mod	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

b: LFO Shape
En modifiant la forme d'onde du LFO, vous spécifiez la montée des crêtes.



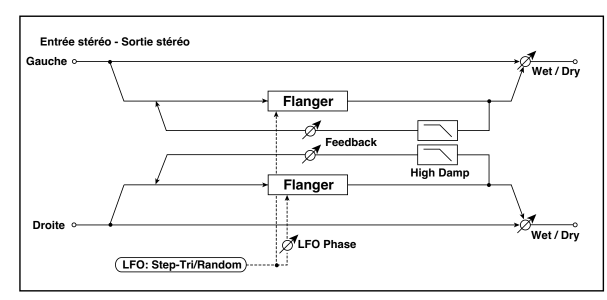
g: Feedback, h: Wet/Dry
L'aspect des crêtes dépend de la valeur Feedback (positive ou négative). Les harmoniques sont mises en évidence lorsque vous ajoutez le signal de l'effet au signal original, à condition que les valeurs Feedback et Wet/Dry soient positives. C'est également le cas pour des valeurs Feedback et Wet/Dry négatives.

g: High Damp [%]
Ce paramètre détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu. Une valeur élevée coupe les harmoniques dans les hautes fréquences.

021: RandomFlang

(Stereo Random Flanger)

Cet effet stéréo se sert d'une forme d'onde à paliers et d'un LFO aléatoire pour la modulation, ce qui crée un effet Flanger inédit.

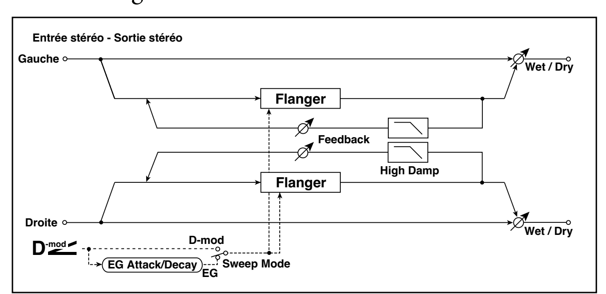


a	Delay Time [msec] Retard par rapport au signal original	0.0...50.0msec
b	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Step-Tri, Random ☞ Fx:010
c	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	–180...+180 ☞ Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:010, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO et de la vitesse de transition entre les paliers	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
e	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Vitesse de transition entre les paliers du LFO	0.05...50.00Hz ☞ Fx:010, D-mod
	Amt Degré de modulation de la vitesse de transition entre les paliers	–50.00...+50.00Hz
f	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On ☞ Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009, 010
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	♬, ♪3, ♪., ♩3, ♪, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 ☞ Fx:009
g	Step Base Note Sélection du type de notes pour spécifier la vitesse de transition entre les paliers	♬, ♬3, ♬, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 ☞ Fx:010, Sync
	Times Détermine le nombre de notes pour spécifier la vitesse de transition entre les paliers	x1...x32 ☞ Fx:010
h	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
i	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:020
	High Damp [%] Détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:020
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet ☞ Fx:010, 020, D-mod
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

022: Envel.Flang

(Stereo Envelope Flanger)

Ce Flanger se sert d'un générateur d'enveloppe (EG) pour la modulation. Vous obtenez le même type d'effet Flanger chaque fois que vous jouez. Vous pouvez également piloter directement le Flanger avec la source de modulation.



a	L Dly Bottom [msec] (L Delay Bottom) Limite inférieure du temps de retard sur le canal gauche	0.0...50.0msec ☞ Fx:009
	L Dly Top [msec] (L Delay Top) Limite supérieure du temps de retard sur le canal gauche	0.0...50.0msec ☞ Fx:009
b	R Dly Bottom [msec] (R Delay Bottom) Limite inférieure du temps de retard sur le canal droit	0.0...50.0msec ☞ Fx:009
	R Dly Top [msec] (R Delay Top) Limite supérieure du temps de retard sur le canal droit	0.0...50.0msec ☞ Fx:009
c	Sweep Mode Détermine si le Flanger est piloté par le générateur d'enveloppe (EG) ou par la source de modulation	EG, D-mod ☞, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation qui pilote l'EG (lorsque EG est sélectionné pour Sweep Mode) ou qui provoque le balayage du Flanger (lorsque D-mod est sélectionné pour Sweep Mode)	Off...Tempo ☞
d	EG Attack Vitesse de l'attaque de l'enveloppe	1...100 ☞
	EG Decay Définit le temps de chute de l'enveloppe	1...100 ☞
e	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:020
f	High Damp [%] Détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:020
g	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 ☞010, 020, D-mod	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

c: Sweep Mode, c: Src
Ce paramètre spécifie la source de modulation du Flanger. En mode "Sweep Mode" = **EG**, le Flanger se base sur le générateur d'enveloppe. Notez qu'il s'agit d'un générateur propre au Flanger qui n'a donc rien à voir avec l'EG des oscillateurs, du filtre ou de l'amplitude.
Le paramètre "Src" spécifie le modulateur qui déclenche l'enveloppe. En choisissant **Gate**, par exemple, vous spécifiez que l'enveloppe démarre dès que vous jouez une note.
Avec "Sweep Mode" = **D-mod**, le modulateur dynamique agit directement sur le Flanger. Le paramètre "Src" permet de sélectionner un modulateur.

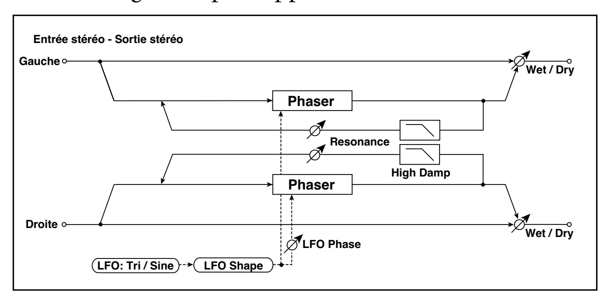
MIDI L'effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation dynamique spécifiée pour le paramètre Src est inférieure à 64; l'effet est activé lorsque cette valeur est égale ou supérieure à 64. Le générateur d'enveloppe est enclenché lorsque la valeur passe de 63 ou moins à 64 ou plus.

d: EG Attack, d: EG Decay
La vitesse de l'attaque et de la chute (Decay) sont les seuls paramètres réglables pour ce générateur d'enveloppe.

023: Phaser

(Stereo Phaser)

Cet effet produit un décalage de phase du signal entrant par rapport à lui-même. Très efficace pour des sons de piano électrique. Vous pouvez élargir le son en décalant la phase du LFO du canal gauche par rapport à celle du canal droit.



a	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	–100...+100 ☞ Fx:020
b	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	–180...+180 ☞ Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On ☞ Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	♬, ♪3, ♪, ♩3, ♩., 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 ☞ Fx:009
e	Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
f	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100 D-mod
	Src Source de modulation de l'intensité de modulation du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	–100...+100
g	Resonance Définit le degré de résonance	–100...+100 ☞
	High Damp [%] Atténuation de la résonance dans l'aigu	0...100% ☞
h	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 ☞ Fx:010, D-mod	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

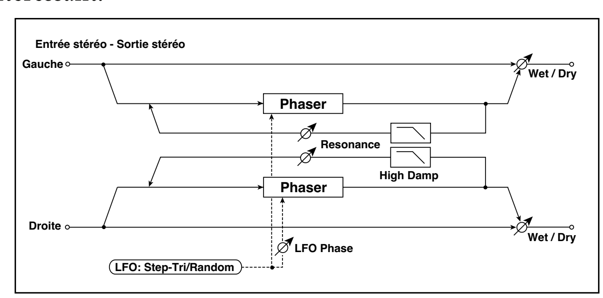
g: Resonance, h: Wet/Dry
L'aspect des crêtes dépend de la valeur Feedback (positive ou négative). Les harmoniques sont mises en évidence lorsque vous ajoutez le signal de l'effet au signal original, à condition que les valeurs "Resonance" et "Wet/Dry" soient positives. C'est également le cas pour des valeurs "Resonance" et "Wet/Dry" négatives.

g: High Damp [%]
Ce paramètre détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu. Une valeur élevée coupe les harmoniques dans les hautes fréquences.

024: Random Phaser

(Phaser aléatoire stéréo)

Ce Phaser stéréo utilise une forme d'onde avec des paliers et un LFO aléatoire pour la modulation, ce qui rend l'effet très intéressant.

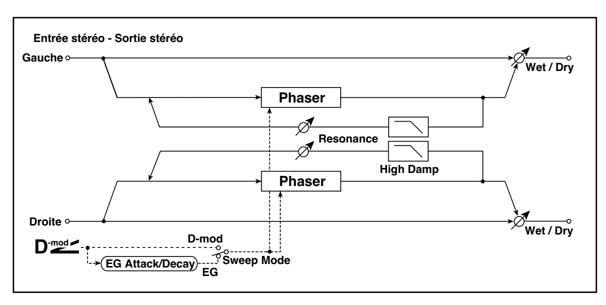


a	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Step-Tri, Step-Sin, Random Fx:010
b	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	–180...+180 Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz Fx:010, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation pour la vitesse de LFO et la vitesse de transition entre le paliers	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Vitesse de transition entre les paliers du LFO	0.05...50.00Hz Fx:010, D-mod
	Amt Degré de modulation de la vitesse de transition entre les paliers	–50.00...+50.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 009, 010
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 Fx:009
f	Step Base Note Sélection du type de notes pour spécifier la vitesse de transition entre les paliers	𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅰3, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 Fx:010, Sync
	Times Nombre de note notes pour spécifier la vitesse de transition entre les paliers Fx:010	x1...x32
g	Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
h	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
i	Resonance Définit le degré de résonance	–100...+100 Fx:023
	High Damp [%] Atténuation de la résonance dans l'aigu	0...100% Fx:023
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 023, D-mod
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

025: Envel.Phser

(Stereo Envelope Phaser)

Ce Phaser stéréo se sert d'un générateur d'enveloppe (EG) pour la modulation. Vous obtenez le même type de déphasage chaque fois que vous jouez. Vous pouvez également piloter directement le Phaser avec la source de modulation.

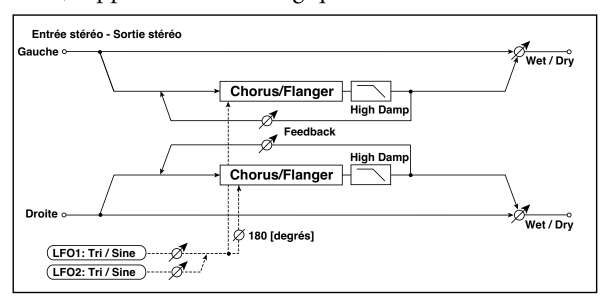


a	L Manu Bottom (L Manual Bottom) Limite inférieure de la bande de fréquence pour l'effet sur le canal gauche Fx:009	0...100
	L Manu Top (L Manual Top) Limite supérieure de la bande de fréquence pour l'effet sur le canal gauche Fx:009	0...100
b	R Manu Bottom (R Manual Bottom) Limite inférieure de la bande de fréquence pour l'effet sur le canal droit Fx:009	0...100
	R Manu Top (R Manual Top) Limite supérieure de la bande de fréquence pour l'effet sur le canal droit Fx:009	0...100
c	Sweep Mode Détermine si le Phaser est piloté par le générateur d'enveloppe (EG) ou par la source de modulation	EG, D-mod Fx:022, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation qui pilote l'EG (lorsque EG est sélectionné pour Sweep Mode) ou qui provoque le balayage du Phaser (lorsque D-mod est sélectionné pour Sweep Mode)	Off...Tempo
d	EG Attack Vitesse de l'attaque de l'enveloppe	1...100 Fx:022
	EG Decay Définit le temps de chute de l'enveloppe	1...100 Fx:022
e	Resonance Définit le degré de résonance	–100...+100 Fx:023
f	High Damp [%] Atténuation de la résonance dans l'aigu	0...100% Fx:023
g	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 023, D-mod
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

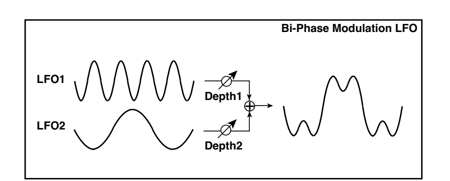
026: Biphase Mod.

(Stereo Biphase Modulation)

Ce Chorus stéréo additionne deux LFO distincts. Il est possible de spécifier la fréquence et la profondeur de chaque LFO séparément. Selon le réglage de ces deux LFO, les formes d'ondes complexes peuvent produire une modulation fort instable, rappelant l'ère analogique.



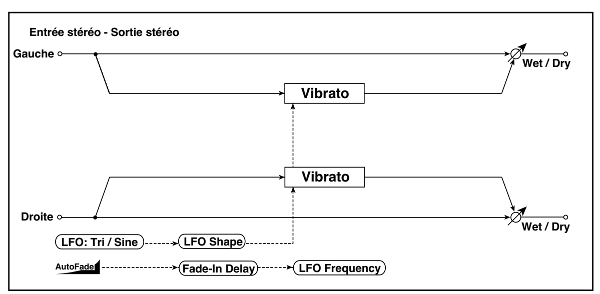
a	LFO1 Waveform Sélection de la forme d'onde de LFO1	Triangle, Sine
a	LFO2 Waveform Sélection de la forme d'onde de LFO2	Triangle, Sine
b	LFO Phase Sw Spécifie le déphasage entre le canal gauche et droit	0 degrés, 180 degrés
c	LFO1 Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO1	0.02...30.00Hz D-mod
c	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO1&2	Off...Tempo
c	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO1	–30.00...+30.00
d	LFO2 Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO2	0.02...30.00Hz D-mod
d	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO2	–30.00...+30.00
e	Depth1 Détermine l'intensité de modulation du LFO1	0...100 D-mod
e	Src Source de modulation de l'intensité de modulation du LFO1&2	Off...Tempo
e	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO1	–100...+100
f	Depth2 Détermine l'intensité de modulation du LFO2	0...100 D-mod
f	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO2	–100...+100
g	L Pre Delay [msec] Temps de retard du canal gauche	0.0...50.0msec ☞ Fx:016
h	R Pre Delay [msec] Temps de retard du canal droit	0.0...50.0msec ☞ Fx:016
i	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:017
i	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 ☞ Fx:010, D-mod	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet
j	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
j	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100



027: Vibrato

(Stereo Vibrato)

Cet effet fait "vibrer" la hauteur du signal entrant. Si vous sélectionnez AutoFade, la vitesse du vibrato peut monter.



a	AUTOFADE Src Source de modulation qui déclenche la montée automatique (AutoFade) ☞, D-mod	Off...Tempo
a	Fade-In Rate Spécifie la vitesse de montée (Fade-In)	1...100 ☞
b	Fade-In Delay [msec] Temps de retard de la montée	00...2000msec ☞
c	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
c	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	–100...+100 ☞ Fx:020
d	LFO Frequency Mod Alterne entre D-Mod et AUTOFADE pour piloter la modulation de fréquence du LFO ☞	D-mod, AUTOFADE
e	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
e	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
e	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
f	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On ☞ Fx:009, Sync
f	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
f	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	𝅘𝅥𝅯, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 ☞ Fx:009
f	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 ☞ Fx:009
g	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100 D-mod
g	Src Modulateur de l'intensité de modulation du LFO	Off...Tempo
g	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	–100...+100
h	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
h	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
h	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

d: LFO Frequency Mod, a: AUTOFADE Src, a: Fade-In Rate
b: Fade-In Delay [msec]

Lorsque "LFO Frequency Mod" est sur **AUTOFADE**, vous pouvez utiliser le modulateur choisi pour "AUTO FADE Src" pour déclencher l'effet AutoFade. Lorsque "BPM/MIDI Sync" est sur **On**, vous ne disposez pas de cette possibilité.

Le paramètre "Fade-in Rate" spécifie la montée du Fade In. Le paramètre "Fade-in Delay" spécifie le retard entre le déclenchement de l'effet et le début de la montée.

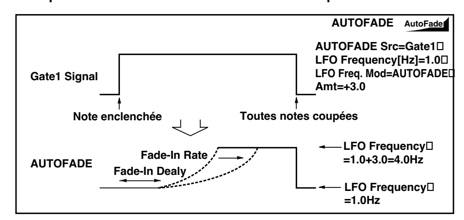
Voici un exemple d'une montée qui entraîne une augmentation de la

vitesse du LFO (de “1.0Hz” à “4kHz”) à chaque commande d’enclenchement de note.

“AUTOFADE Src”=**Gate1**, “LFO Frequency [Hz]”=**1.0**
“LFO Frequency Mod”=**AUTOFADE**, “Amt”=**3.0**



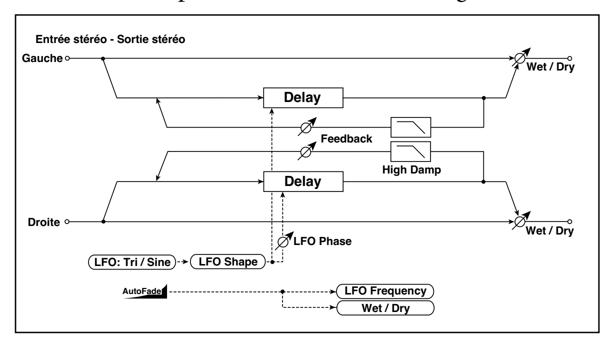
L’effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation dynamique spécifiée pour le paramètre “AUTOFADE Src” est inférieure à 64; l’effet est activé lorsque cette valeur est égale ou supérieure à 64. La fonction Autofade est enclenchée lorsque la valeur passe de 63 ou moins à 64 ou plus.



028: Auto Fade Mod.

(Stereo Auto Fade Modulation)

Cet effet stéréo Chorus/Flanger permet de contrôler la vitesse du LFO et la balance d’effet avec un auto-fade et d’élargir le son en décalant la phase du LFO des canaux gauche et droit.

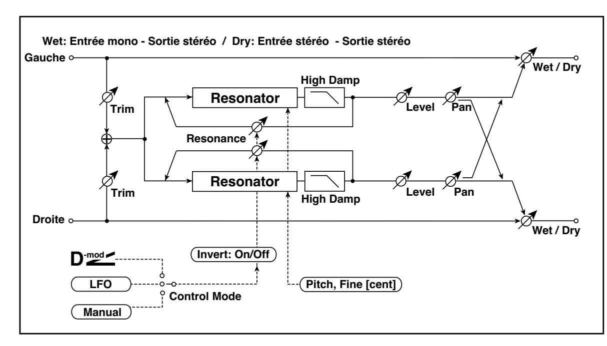


a	AUTOFADE Src Source de modulation qui déclenche l’AutoFade	Off...Tempo ☞ Fx:027, D-mod
a	Rate Spécifie la vitesse de montée	1...100 ☞ Fx:027
a	Fade-In Dly (Fade-In Delay) [msec] Temps de retard de la montée (Fade-In)	00...2000msec ☞ Fx:027
b	LFO Waveform Sélection de la forme d’onde du LFO	Triangle, Sine
b	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d’onde du LFO se modifie	–100...+100 ☞ Fx:020
c	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	–180...+180 ☞ Fx:010
d	LFO Frequency Mod Alterne entre D-Mod et AUTOFADE pour piloter la modulation de fréquence du LFO	D-mod, AUTOFADE ☞ Fx:027
e	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz D-mod
e	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
e	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
f	L Delay Time [msec] Détermine le temps de retard du canal gauche	0.0...500.0msec
f	R Delay Time [msec] Détermine le temps de retard du canal droit	0.0...500.0msec
g	Depth Détermine l’intensité de modulation du LFO	0...200
h	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:020
h	High Damp [%] Détermine le degré d’atténuation du feedback dans l’aigu	0...100% ☞ Fx:020
i	Wet/Dry Mod Alterne entre D-mod et AUTOFADE pour la modulation de la balance d’effet ☞ Fx:027	D-mod, AUTOFADE
j	Wet/Dry Table , “Balance entre le signal d’effet et le signal direct,” on page 183	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet ☞ Fx:010, 020, D-mod
j	Src Table , “Source de modulation de la balance d’effet,” on page 183	Off...Tempo
j	Amt Table , “Degré de modulation de la balance d’effet,” on page 183	–100...+100

029: 2Voice Res

(2Voice Resonator)

Cet effet produit une résonance du signal entrant à la hauteur spécifiée. Il est possible de spécifier la hauteur, le niveau de sortie et le panoramique de deux “résonateurs” individuellement. L’intensité de résonance peut être modulée par un LFO.



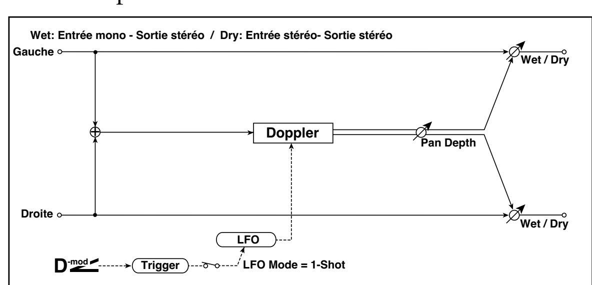
a	Control Mode Sélection du contrôle de l’intensité de résonance	Manual, LFO, D-mod ☞, D-mod
a	LFO/D-mod Invert Inverse le contrôle de Voice 1 et Voice 2 lorsque vous choisissez LFO/D-mod	Off, On ☞
b	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
b	D-mod Src Source de modulation qui agit sur l’intensité de résonance	Off...Tempo
c	Mod. Depth Degré du contrôle de l’intensité de résonance en mode LFO/D-mod	–100...+100
c	Trim Détermine le niveau d’entrée du Resonator	0...100
d	Voice1: Pitch Détermine la hauteur de Voice1	C0...B8
d	Fine [cent] Accord fin de la hauteur de Voice 1	–50...+50
e	Voice1: Resonance Spécifie l’intensité de résonance en mode Control Mode = Manual	–100...+100 ☞
e	High Damp [%] Atténuation de l’aigu du signal de résonance	0...100% ☞
f	Voice1: Level Détermine le niveau de sortie de Voice1	0...100
f	Pan Panoramique (position stéréo) de Voice1	L6...R6
g	Voice2: Pitch Détermine la hauteur de Voice2	C0...B8
g	Fine [cent] Accord fin de la hauteur de Voice 2	–50...+50
h	Voice2: Resonance Spécifie l’intensité de résonance en mode Control Mode = Manual	–100...+100 ☞
h	High Damp [%] Atténuation de l’aigu du signal de résonance	0...100% ☞
i	Voice2: Level Détermine le niveau de sortie de Voice2	0...100
i	Pan Panoramique (position stéréo) de Voice2	L6...R6

j	Wet/Dry Table , “Balance entre le signal d’effet et le signal direct,” on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , “Source de modulation de la balance d’effet,” on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , “Degré de modulation de la balance d’effet,” on page 183	–100...+100

a: Control Mode, e: Voice1: Resonance, h: Voice2: Resonance
Ce paramètre spécifie l’intensité de la résonance.
Avec “Control Mode” = **Manual**, le paramètre “Resonance” détermine l’intensité de la résonance. Si ce paramètre a une valeur négative, le contenu des harmoniques change, ce qui produit de la résonance qui se situe une octave plus bas.
Avec “Control Mode” = **LFO**, l’intensité de la résonance varie conformément aux mouvements du LFO. Comme le LFO oscille entre des valeurs positives et négatives, la résonance se situe tantôt à l’octave normale, tantôt à l’octave inférieure.
Avec “Control Mode” = **D-mod**, la résonance est pilotée par le modulateur dynamique sélectionné. S’il s’agit de **JS X** ou **Ribbon**, il est possible d’alterner entre l’octave normale et l’octave inférieure car le principe est alors le même que celui de l’oscillation du LFO.
a: LFO/D-mod Invert
En mode “Control Mode” = **LFO** or **D-mod**, les deux voix (Voice 1 et 2) ont une phase opposée. Ainsi, lorsque la hauteur (Pitch) de Voice 1 est positive, la résonance de la deuxième voix se situe à l’octave inférieure (valeur Resonance négative).
d: Voice1: Pitch, d: Fine [cent], g: Voice2: Pitch, g: Fine [cent]
Le paramètre “Pitch” détermine la hauteur de la résonance par noms de note. Le paramètre “Fine” affine ce réglage par cents.
e: High Damp [%], h: High Damp [%]
Ce paramètre détermine l’atténuation de la résonance dans l’aigu. Des valeurs plus basses produisent un son métallique avec davantage d’harmoniques.

030: Doppler

Cet effet simule l’effet “Doppler” (la hauteur du son change proportionnellement à son mouvement), effet bien connu des ambulances qui passent et dont la hauteur de la sirène diminue plus l’ambulance s’éloigne. Traitez un signal direct avec cet effet pour obtenir un Chorus insolite.



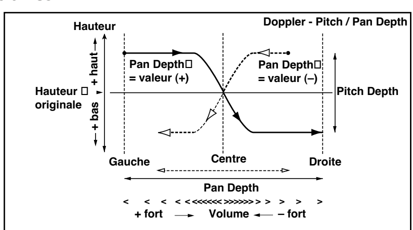
a	LFO Mode Choix du fonctionnement du LFO	Loop, 1-Shot ☞, D-mod
	Src Lorsque LFO Mode = 1-Shot, ce modulateur déclenche le LFO ☞	Off...Tempo
b	LFO Sync Permet d’initialiser (On) ou non (Off) le LFO lorsque LFO Mode est sur Loop (boucle) ☞	Off, On
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz

d	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l’utilisation du tempo et des notes	Off, On ☞ Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l’horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, ♩., 𝅗𝅥, 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 ☞ Fx:009
e	Pitch Depth Variation de hauteur du son en mouvement	0...100 ☞, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation de la variation de hauteur	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la variation de hauteur	–100...+100
f	Pan Depth Mouvement panoramique du signal	–100...+100 ☞, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation du mouvement panoramique	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du mouvement panoramique	–100...+100
g	Wet/Dry Table , “Balance entre le signal d’effet et le signal direct,” on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , “Source de modulation de la balance d’effet,” on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , “Degré de modulation de la balance d’effet,” on page 183	–100...+100

a: LFO Mode, a: Src, b: LFO Sync
Le paramètre “LFO Mode” vous permet de spécifier le fonctionnement du LFO. En mode Loop, l’effet Doppler est répétitif. Si “LFO Sync” est sur **On**, le LFO est réinitialisé lorsque le modulateur choisi avec “Src” est activé.
Avec “LFO Mode” sur **1-Shot**, par contre, l’effet Doppler ne se produit qu’une fois en réponse au signal transmis par le modulateur choisi (Src). Lorsque vous ne sélectionnez pas de modulateur pour ce paramètre (“None”), l’effet Doppler ne sera donc pas audible.

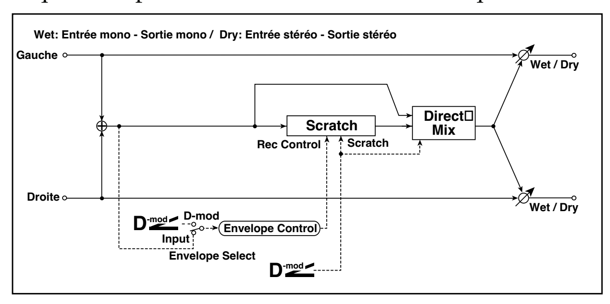

L’effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation dynamique spécifiée pour le paramètre “Src” est inférieure à 64; l’effet est activé lorsque cette valeur est égale ou supérieure à 64. L’effet Doppler est enclenché lorsque la valeur passe de 63 ou moins à 64 ou plus.

e: Pitch Depth
L’effet Doppler signifie que la hauteur du signal augmente lorsque le signal s’approche et qu’elle diminue lorsque le signal s’éloigne. Ce paramètre sert à spécifier cette variation de hauteur.
f: Pan Depth
Ce paramètre permet de déterminer la largeur de l’image stéréo du signal d’effet. Avec des valeurs élevées, le son semble venir et aller sur de longues distances. Lorsque les valeurs sont positives, le son va de gauche à droite; il ira de droite à gauche pour des valeurs négatives.



031: Scratch

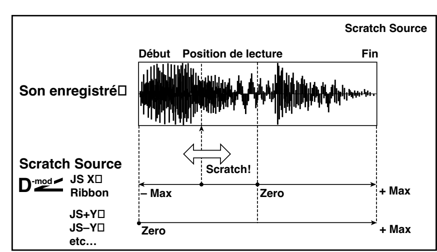
Cet effet s'applique en enregistrant le signal d'entrée et en déplaçant la source de modulation. Cet effet simule les scratches que vous pouvez faire avec un tourne-disque.



a	Scratch Source — Off...Tempo Sélection de la source de modulation pour contrôler la simulation	
b	Response — 0...100 Vitesse de la réponse à la source Scratch	
c	Envelope Select — D-mod, Input Détermine si le début et la fin de l'enregistrement sont pilotés par la source de modulation ou le niveau du signal d'entrée	
	Src — Off...Tempo Sélection de la source de modulation qui pilote l'enregistrement lorsque Envelope Select est sur D-mod	
d	Threshold — 0...100 Détermine le niveau déclenchant le début de l'enregistrement lorsque Envelope Select est sur Input	
e	Response — 0...100 Vitesse de la réaction à la fin de l'enregistrement	
f	Direct Mix — Always On, Always Off, Cross Fade Sélection du mode de mixage du signal direct	
g	Wet/Dry — Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183	
	Src — Off...Tempo Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

a: Scratch Source, b: Response

Le paramètre "Scratch Source" vous permet de choisir le modulateur qui pilote la simulation. La valeur du modulateur correspond à la position de lecture. Le paramètre "Response" vous permet de déterminer la vitesse de la réaction au modulateur.



c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold

Lorsque "Envelope Select" est sur **D-mod**, le signal d'entrée n'est enregistré que lorsque la valeur du modulateur est égale ou supérieure à 64.

Lorsque "Envelope Select" est sur **Input**, le signal d'entrée n'est enregistré que lorsque son niveau dépasse la valeur seuil (Threshold).

Le temps d'enregistrement maximum est de 1365msec. Si vous dépassez ce temps, les données enregistrées sont effacées progressivement à partir du début.

e: Response

Ce paramètre vous permet de déterminer la vitesse de réaction à la fin de l'enregistrement. Optez pour une valeur basse lorsque vous enregistrez une phrase ou un motif rythmique et choisissez une valeur plus élevée si vous n'enregistrez qu'une note.

f: Direct Mix

Avec **Always On**, un signal direct est généralement produit. L'option **Always Off** coupe le signal direct. **Cross Fade** produit généralement un signal sec et n'est coupé que durant le scratching.

Réglez "Wet/Dry" sur **Wet** pour exploiter ce paramètre de manière efficace.

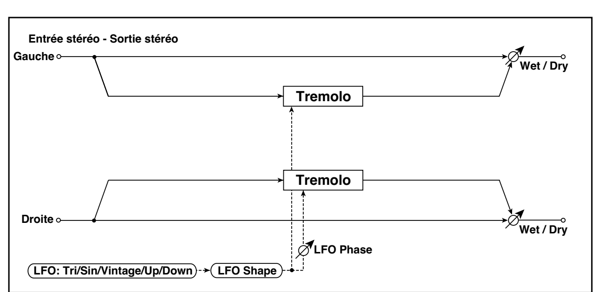
MOD./P.SHIFT

Autres effets de modulation et de changement de hauteur

032: Tremolo

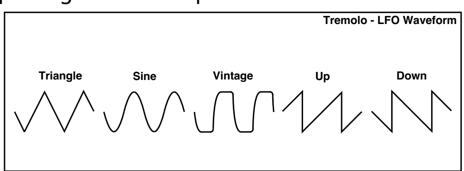
(Stereo Tremolo)

Cet effet stéréo produit une modulation régulière du volume du signal d'entrée. En déphasant le LFO, vous pouvez créer des mouvements entre le canal gauche et droit et produire un trémolo.



a	LFO WaveformTriangle, Sine, Vintage, Up, Down Sélection de la forme d'onde du LFO☞	
	LFO Shape–100...+100 Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie☞ Fx:020	
b	LFO Phase [degrés]–180...+180 Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite☞	
c	LFO Frequency [Hz]0.02...20.00Hz Détermine la vitesse du LFO☞ Fx:009, D-mod	
	SrcOff...Tempo Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	
	Amt–20.00...+20.00Hz Degré de modulation de la vitesse du LFO	
d	BPM/MIDI SyncOff, On Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes☞ Fx:009, Sync	
	BPMMIDI, 40...240 Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞ Fx:009	
	Base Note♬, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	
	Timesx1...x16 Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	
e	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100 D-mod
	SrcOff...Tempo Sélection du modulateur de l'intensité de modulation	
	Amt–100...+100 Degré de modulation l'intensité de modulation	
f	Wet/DryDry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	
	SrcOff...Tempo Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

a:LFO Waveform
Ce paramètre spécifie la forme d'onde du LFO. **Vintage** convient le mieux pour simuler le trémolo d'un amplificateur de guitare. Ce serait dès lors une bonne idée de combiner cet effet avec "001: Amp Simulat (Simulation d'ampli stéréo)" pour obtenir un son d'ampli de guitare classique.

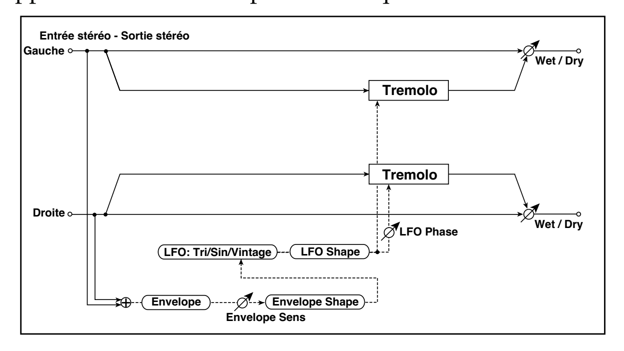


b: LFO Phase [degrés]
Ce paramètre spécifie le décalage de phase de la forme d'onde des deux LFO. Plus cette valeur est élevée, plus cet effet rappelle un Auto-Pan qui fait alterner un signal entre le canal gauche et droit.

033: Env. Tremolo

(Stereo Envelope Tremolo)

Cet effet se sert du niveau du signal d'entrée pour moduler un trémolo stéréo. Vous pouvez simuler un effet trémolo qui s'approfondit en s'estompant tandis que le niveau baisse.

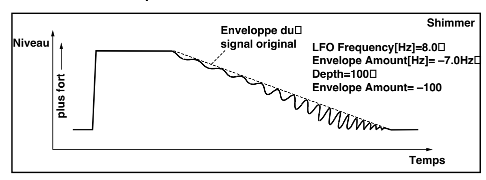


a	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) 0...100 Spécifie la sensibilité de l'enveloppe du signal entrant	
	Envelope Shape –100...+100 Spécifie la courbe de l'enveloppe du signal entrant	
b	LFO Waveform Triangle, Sine, Vintage Sélection de la forme d'onde du LFO	
	LFO Shape –100...+100 Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie ☞ Fx:020	
c	LFO Phase [degrés] –180...+180 Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite ☞ Fx:032	
d	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz ☞
	Envelope Amount [Hz] –20.00...+20.00Hz Variation de vitesse du LFO en fonction du niveau du signal d'entrée ☞	
e	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100 ☞
	Envelope Amount –100...+100 Variation de l'intensité de modulation en fonction du niveau du signal d'entrée ☞	
f	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	
	Src Off...Tempo Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

d: LFO Frequency [Hz], d: Envelope Amount [Hz], e: Depth, e: Envelope Amount
Ces paramètres servent à programmer la modulation qui doit être appliquée en fonction de l'enveloppe (du signal entrant). La vitesse du LFO est le résultat de l'addition de "LFO Frequency" au produit de la multiplication "Envelope Amount" x niveau du signal entrant. La valeur Depth résulte également de l'addition de la valeur "Depth" à "Envelope Amount" x niveau du signal entrant.

En voici un exemple: un niveau d'entrée maximal produira 1.0Hz, "Depth"= 0. Un niveau d'entrée égal à "0" produira 8.0Hz,"Depth"= 100.

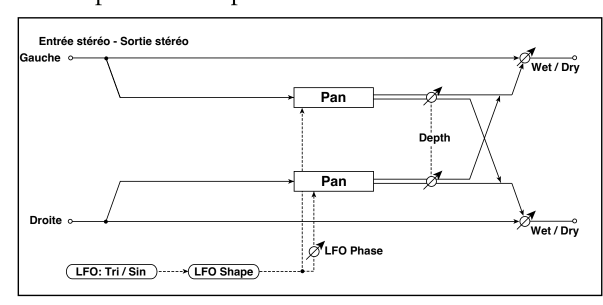
"LFO Frequency [Hz]"=**8.0**, "Envelope Amount [Hz]"=**–7.0**
"Depth"=**100**, "Envelope Amount"=**–100**



034: Auto Pan

(Stereo Auto-Pan)

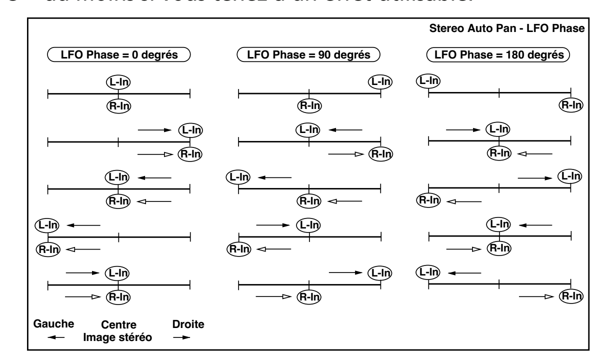
L'effet Auto-Pan fait alterner le signal traité entre le canal gauche et droit. Comme il s'agit d'un effet stéréo, vous disposez de deux LFO dont vous pouvez décaler la phase, de sorte à ce qu'ils agissent dans des directions opposées ou que le deuxième poursuive le premier.



a	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	–100...+100 ☞
b	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	–180...+180 ☞
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On ☞ Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, ♩3, ♩., 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 ☞ Fx:009
e	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100 D-mod
	Src Source de modulation de l'intensité de modulation	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation	–100...+100
f	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

a: LFO Shape
La courbe utilisée pour les mouvements panoramiques dépend du choix de la forme d'onde pour le LFO.

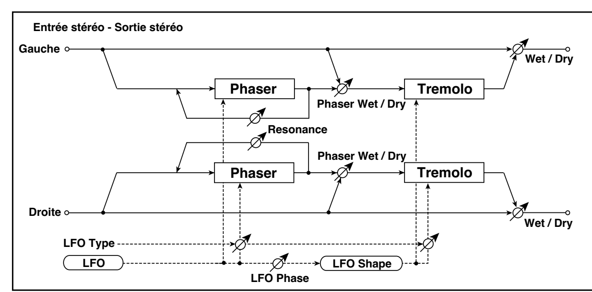
b: LFO Phase
Ce paramètre spécifie le déphasage entre le canal gauche et droit. En choisissant une valeur différente de **0**, les signaux des canaux gauche et droit ont l'air de se pourchasser. Avec une valeur **+180** ou **–180**, vous obtenez deux mouvements panoramiques diamétralement opposés.
Notez qu'il vaut mieux affecter deux signaux différents aux deux LFO – du moins si vous tenez à un effet utilisable.



035: Phaser + Trem

(Stereo Phaser + Tremolo)

Cet effet combine les LFO d'un Phaser stéréo et d'un trémolo. Grâce à la montée du Phaser et au chatoiement du trémolo synchronisés, cet effet produit une modulation tout à fait agréable qui convient particulièrement aux sons de piano électrique.



a	Type: Sélection du type de LFO de trémolo et de Phaser	Phs - Trml...Phs LR - Trml LR ☞
	LFO Phase [degrés] Détermine le déphasage entre les LFO de trémolo et de Phaser	–180...+180 ☞
b	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
c	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On ☞ Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩, ♩3, ♩., 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 ☞ Fx:009
d	Phaser Manual Bande de fréquence traitée par le Phaser	0...100
	Resonance Intensité de la résonance du Phaser	–100...+100

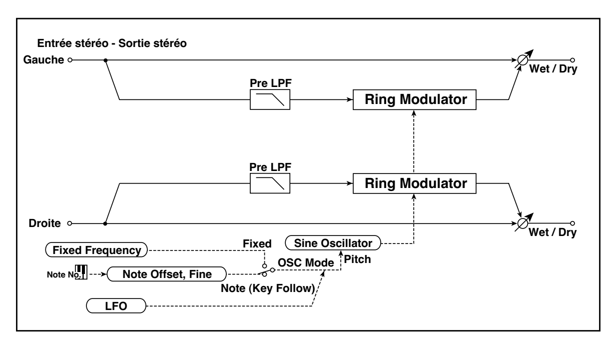
e	Phaser Depth Intensité de modulation par le LFO du Phaser	0...100
	Src Modulateur de l'intensité de modulation du Phaser	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du Phaser	–100...+100
f	Phaser Wet/Dry Balance entre le Phaser et le signal direct	–Wet...–2:99, Dry, 2:99...Wet ☞
g	Tremolo Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO du trémolo change	–100...+100 ☞ Fx:020
h	Tremolo Depth Intensité de modulation par le LFO du trémolo	0...100
	Src Modulateur de l'intensité de modulation du trémolo	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du trémolo	–100...+100
i	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 ☞,	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

a: Type, a: LFO Phase [degrés]
Sélection du type de LFO de Phaser et de trémolo pour le paramètre "Type". La façon dont le signal d'effet se déplace ou tourne dépend du type de LFO. "Phase LFO" vous permet de décaler le timing des crêtes du Phaser et d'obtenir ainsi un subtil mouvement de rotation du son.
f: Phaser WetDry, i: Wet/Dry
Le paramètre "Phaser Wet/Dry" spécifie la balance entre le signal du Phaser et le signal direct. Le paramètre "Wet/Dry", par contre, spécifie la balance entre l'effet résultant de la combinaison du Phaser et du trémolo d'une part et le signal direct d'autre part.

036: Ring Modulat

(Stereo Ring Modulator)

Cet effet produit un son métallique en injectant le signal entrant à un oscillateur. La modulation sera plus radicale lorsque vous agissez sur l'oscillateur au moyen d'un LFO ou d'un modulateur dynamique. Comme la fréquence de l'oscillateur peut suivre celle du numéro de note, vous pouvez obtenir une modulation bouclée dans la tonalité désirée.



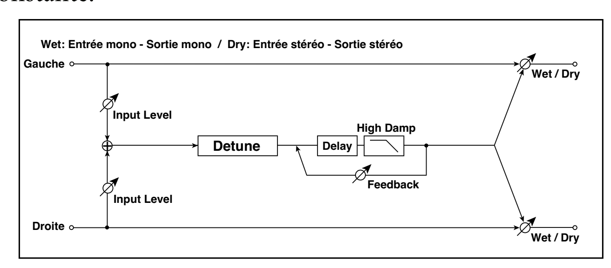
a	Pre LPF Spécifie l'atténuation des aigus du signal injecté au Ring Modulator	0...100 ☞
b	OSC Mode Spécifie si la fréquence de l'oscillateur est fixe ou contrôlée par les numéros de note	Fixed, Note (Key Follow) ☞

c	Fixed Frequency [Hz] Fréquence de l'oscillateur lorsque OSC Mode est sur Fixed	0...12.00kHz ☞,
	Src Modulateur de la fréquence de l'oscillateur lorsque OSC Mode = Fixed	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la fréquence de l'oscillateur lorsque OSC Mode = Fixed	–12.00...+12.00kHz
d	Note Offset Ecart (intervalle) par rapport au numéro de note lorsque OSC Mode = Note (Key Follow)	–48...+48 ☞
	Note Fine Réglage fin de la fréquence de l'oscillateur.	–100...+100 ☞
e	LFO Frequency [Hz] Vitesse du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009,
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
f	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On ☞ Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 ☞ Fx:009
g	LFO Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur	0...100
	Src Modulateur de l'intensité de modulation	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation	–100...+100
h	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

a: Pre LPF
Ce paramètre spécifie le degré d'atténuation des aigus du signal injecté au Ring Modulator. Si le signal entrant est riche en harmoniques, il a tendance à brouiller l'effet. Dans ce cas, diminuez le volume des aigus avec Pre LPF.
b: OSC Mode
Ce paramètre spécifie si la fréquence de l'oscillateur doit suivre celle du numéro de note reçu.
c: Fixed Frequency [Hz]
Ce paramètre détermine la fréquence de l'oscillateur lorsque "OSC Mode" = **Fixed**.
d: Note Offset, d: Note Fine
Voici deux paramètres qui servent uniquement lorsque OSC Mode est sur **Note (Key Follow)**. Le paramètre "Note Offset" détermine l'écart (la différence de hauteur) par rapport aux numéros de note et peut être programmé par pas de demi-tons. Le paramètre "Note Fine" permet "d'accorder" la hauteur de l'oscillateur par pas d'un cent. En mode Note (Key Follow), la modulation en boucle reste musicale car la fréquence de l'oscillateur suit la hauteur des notes.

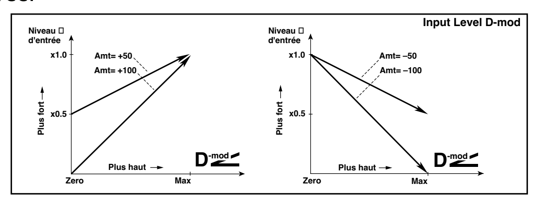
037: Detune

Cet effet produit un signal légèrement désaccordé qui est ajouté au signal original. L'effet est sans doute plus naturel que celui d'un Chorus car la consistance du son produit reste constante.



a	Pitch Shift [cent] Le décalage de la hauteur entre le signal entrant et le signal de l'effet	–100...+100cent D-mod
	Src Sélection de la source de modulation du désaccord	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du désaccord	–100...+100cent
b	Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0...1000msec
c	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
d	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	–100...+100 ☞, D-mod
	Src Source de modulation du niveau d'entrée	Off...Tempo ☞
e	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

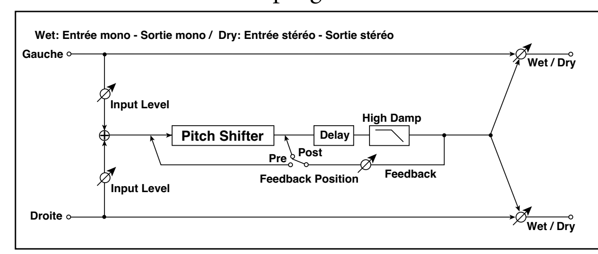
d: Input Level Dmod [%], d: Src
Ce paramètre détermine la modulation dynamique du niveau d'entrée.



038: PitchShift

(Pitch Shifter)

Cet effet change la hauteur du signal d'entrée. Vous avez le choix parmi 3 types: Fast (réaction rapide), Medium et Slow (plus grande fidélité). En vous servant du Delay et du paramètre Feedback, vous pouvez même créer des effets dont la hauteur monte ou descend progressivement.



a	Mode Détermine le mode Pitch Shifter	Slow, Medium, Fast ☞
b	Pitch Shift [1/2tone] Spécifie la transposition par pas de demi-tons	–24...+24 ☞, D-mod
	Src Source de modulation de la transposition	Off...Tempo ☞
	Amt Degré de modulation de la transposition	–24...+24 ☞
c	Fine [cent] Réglage fin de la transposition par pas d'un cent	–100...+100cent ☞, D-mod
	Amt Degré de modulation de la transposition	–100...+100cent ☞
d	Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0...1000msec
e	Feedback Position Sélection de la position du feedback (réinjection).	Pre, Post ☞
f	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
g	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	–100...+100 ☞ Fx:037, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation du niveau d'entrée	Off...Tempo ☞ Fx:037
h	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

a: Mode
Ce paramètre permet de sélectionner le mode du Pitch Shifter. En mode **Slow**, la qualité du signal transposé est semblable à celle du signal original. En mode **Fast**, le Pitch Shifter devient plus rapide mais perd sur le plan de la qualité. **Medium** se situe entre ces deux extrêmes. Si l'intervalle désiré n'est pas très grand, vous pouvez sélectionner le mode **Fast**. Pour des transpositions plus importantes, vous avez intérêt à choisir **Slow**.

b: Pitch Shift [1/2tone], b: Src, b: Amt, c: Fine [cent], c: Amt
Le décalage de hauteur du signal de l'effet dépend de deux valeurs: "Pitch Shift" (demi-tons) et "Fine" (cents) ainsi que "c: Amt" et "d: Amt" pour ce qui concerne la modulation dynamique.
Ainsi, le modulateur choisi porte à la fois sur "Pitch Shift" et "Fine."

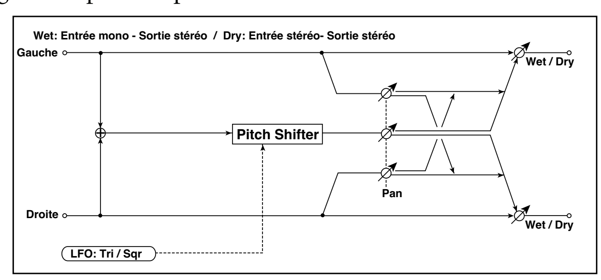
e: Feedback Position, f: Feedback
Lorsque "Feedback Position" est sur **Pre**, le signal transposé est reinjecté à l'effet. Si vous sélectionnez une valeur élevée pour le paramètre Feedback, la hauteur monte (ou baisse) de plus en plus lors de chaque répétition du Feedback.
Si "Feedback Position" est sur **Post**, le signal n'est pas renvoyé au Pitch Shifter. Même si vous spécifiez une valeur plus élevée pour le paramètre "Feedback", le son transposé sera répété à la même hauteur.

039: PitShiftMod.

(Pitch Shift Modulation)

Cet effet module l’accord fin du signal d’effet au moyen d’un LFO, ce qui rend le signal final très vaste grâce à la distribution panoramique du signal direct et du signal traité.

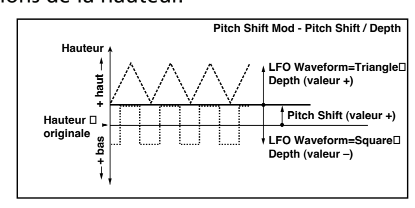
C’est particulièrement efficace lorsque le signal d’effet et le signal sec produit par des enceintes stéréo sont mixés.



a	Pitch Shift [cent] Décalage de la hauteur entre le signal entrant et le signal de l’effet ☞	–100...+100cent
b	LFO Waveform Sélection de la forme d’onde du LFO	Triangle, Square
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO ☞ Fx:009, D-mod	0.02...20.00Hz
	Src Source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l’utilisation du tempo et des notes ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Sélection de l’horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞ Fx:009	MIDI, 40...240
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅮3, 𝅘𝅥𝅮, ♩3, ♩., 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	x1...x16
e	Depth Intensité de la modulation de la hauteur par le LFO. ☞, D-mod	–100...+100
	Src Modulateur de l’intensité de modulation	Off...Tempo
	Amt Degré de variation de l’intensité de modulation	–100...+100
f	Pan Réglage séparé du panoramique du signal original et de l’effet ☞	L, 1:99...99:1, R
g	Wet/Dry Table , “Balance entre le signal d’effet et le signal direct,” on page 183 ☞, D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , “Source de modulation de la balance d’effet,” on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , “Degré de modulation de la balance d’effet,” on page 183	–100...+100

a: Pitch Shift [cent], e: Depth

Ces paramètres spécifient l’accord fin (Pitch Shift) ainsi que la modulation de ce dernier par le LFO, ce qui se traduit par de légères fluctuations de la hauteur.



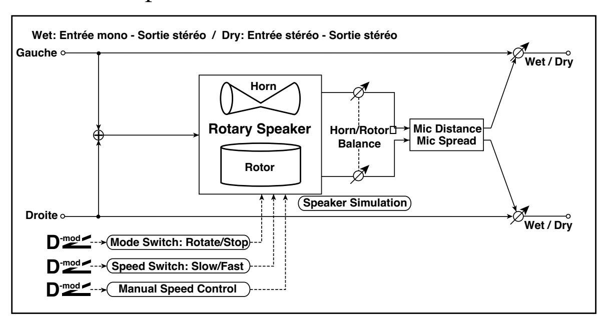
f: Pan, g: Wet/Dry

Le paramètre Pan spécifie le panoramique du signal original ainsi que du signal de l’effet. “**L**” signifie que l’effet se trouve tout à fait à gauche, tandis que le signal original se situe à l’extrême droite. En sélectionnant Wet/Dry = **Wet**, vous obtenez un volume égal (1:1) du signal d’effet et du signal original.

040: RotarySpeak

(Rotary Speaker)

Cet effet simule les hauts-parleurs rotatifs et l’effet est rendu plus réaliste encore par une simulation distincte du rotor des graves et du pavillon des aigus. De plus, cet effet permet de “modifier” l’emplacement des micros.



a	Mode Switch Active/coupe la rotation	Rotate, Stop D-mod
	Src Source de modulation activant et coupant la rotation.	Off...Tempo
	Sw Spécifie la façon dont le modulateur active/coupe la rotation ☞	Toggle, Moment
b	Speed Switch Sélection de la vitesse lente ou rapide D-mod	Slow, Fast
	Src Source de modulation servant à changer la vitesse	Off...Tempo
	Sw Spécifie la façon dont le modulateur alterne entre la vitesse lente et rapide ☞	Toggle, Moment
c	Manual Speed Ctrl (Manual Speed Control) Modulateur permettant de changer la vitesse manuellement ☞, D-mod	Off...Tempo
d	Horn Acceleration Vitesse de transition pour l’aigu (rotation du pavillon) ☞	0...100
	Horn Ratio Spécifie la vitesse de rotation pour l’aigu. La valeur normale est 1.00. “Stop” signifie qu’il n’y a pas de rotation.	Stop, 0.50...2.00
e	Rotor Acceleration Vitesse de transition pour le grave (rotation du rotor) ☞	0...100
	Rotor Ratio Spécifie la vitesse de rotation pour le grave. La valeur normale est 1.00. “Stop” signifie qu’il n’y a pas de rotation.	Stop, 0.50...2.00
f	Horn/Rotor Balance Balance de volume entre les aiguës et les graves	Rotor, 1...99, Horn
g	Mic Distance Distance entre le microphone et le haut-parleur rotatif ☞	0...100
	Mic Spread Angle des micros gauche et droit	0...100 ☞
h	Wet/Dry Table , “Balance entre le signal d’effet et le signal direct,” on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , “Source de modulation de la balance d’effet,” on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , “Degré de modulation de la balance d’effet,” on page 183	–100...+100

a: Sw

Ce paramètre spécifie comment la commutation entre l’état marche/arrêt est effectuée par le modulateur choisi.

Avec “Sw” = **Toggle**, chaque pression sur la pédale ou le Joystick sélectionne “l’autre” état (rotation ou arrêt).

Chaque fois que la valeur pour la source de modulation excède 64, les haut-parleurs tournent et s'arrêtent alternativement.

Avec "Sw" = **Moment**, les hauts-parleurs tournent constamment et ne sont arrêtés que lorsque vous actionnez la pédale ou le Joystick.



Lorsque la valeur pour la source de modulation est 63 ou moins, les haut-parleurs tournent. Ils s'arrêteront lorsque la valeur atteint ou dépasse 64.

b: Sw

Ce paramètre spécifie comment la commutation entre les vitesses lente et rapide est effectuée par le modulateur choisi.
Avec "Sw" = **Toggle**, la vitesse alterne entre le mode rapide et lent chaque fois que vous actionnez la pédale ou le joystick.



Les vitesses Slow/fast alternent chaque fois que la valeur du modulateur excède 64.

Avec "Sw" = **Moment**, la vitesse est généralement lente. Elle ne devient rapide que lorsque vous actionnez la pédale ou le joystick.



Lorsque la valeur du modulateur est inférieure à 64, "slow" est sélectionné; avec une valeur égale ou supérieure à 64, "fast" est sélectionné.

c: Manual Speed Ctrl

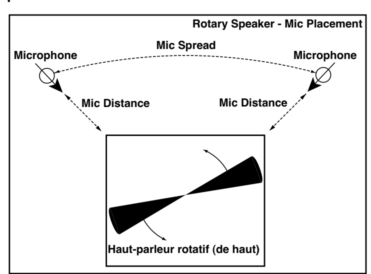
Il est également possible de spécifier la vitesse de rotation de façon manuelle au lieu de commuter entre les vitesses lente et rapide. Il suffit de sélectionner un modulateur pour "Manual Speed Ctrl". Si vous préférez le système conventionnel, veillez à sélectionner **Off**.

d: Horn Acceleration, e: Rotor Acceleration

Sur un haut-parleur rotatif réel, la vitesse de rotation change progressivement lorsque vous optez pour l'autre vitesse. Le paramètre "Horn Acceleration" détermine la vitesse de transition (d'accélération ou de décélération) de la rotation du pavillon.

g: Mic Distance, g: Mic Spread

Simulation de placement de micros stéréo.

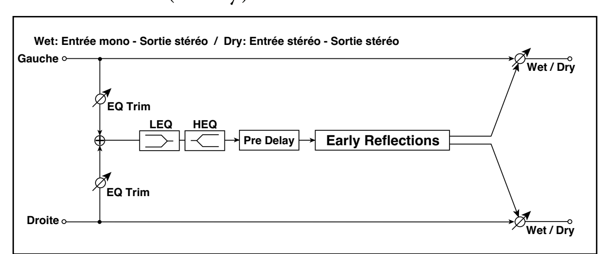


ER/DELAY

Effets de retard (Delay) et premières réflexions

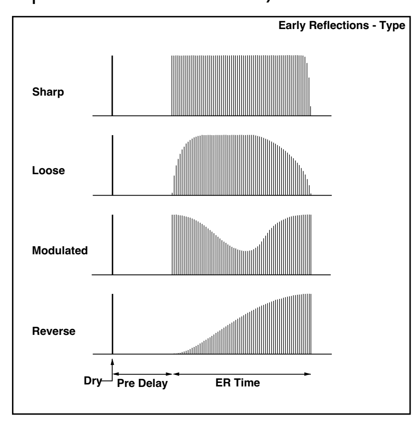
041: Early Refl
(Early Reflections)

Cet effet simule les toutes premières réflexions qui précèdent la réverbération proprement dite. Souvent, cet effet donne plus de présence au signal traité. Vous avez le choix parmi 4 courbes de chute (Decay).



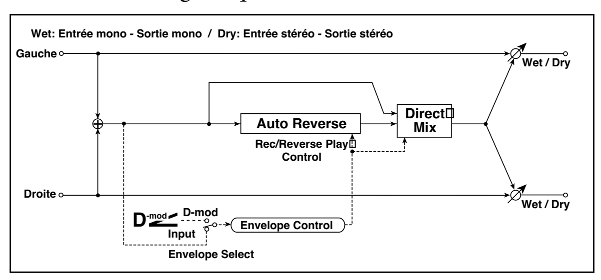
a	Type Sharp, Loose, Modulated, Reverse Courbe de chute des réflexions premières ☞	
b	ER Time [msec] Durée des réflexions premières	10...800msec
c	Pre Delay [msec] 0...200msec Retard des réflexions par rapport au signal original	
d	EQ Trim 0...100 Niveau d'entrée de l'égalisation de l'effet	
e	Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 184	–15.0...+15.0dB
f	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	
	Src Off...Tempo Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

a: Type
Ce paramètre spécifie la courbe de chute des réflexions premières (la vitesse à laquelle l'effet est étouffé).



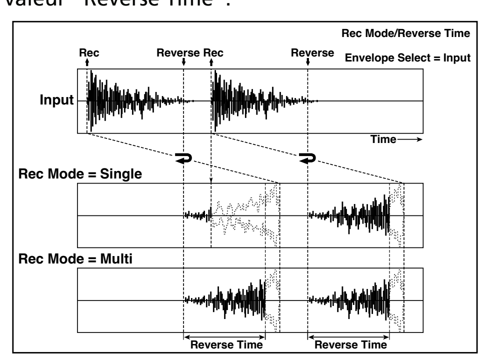
042: AutoReverse

Cet effet enregistre le signal d'entrée et le reproduit en l'inversant automatiquement (l'effet ressemble à celui obtenu avec une bande magnétique tournant à l'envers).



a	Rec Mode Détermine le mode d'enregistrement	Single, Multi ☞
b	Reverse Time [msec] 20...1320msec Détermine la durée maximale de la reproduction inversée ☞	
c	Envelope Select D-mod, Input Détermine si le début et la fin de l'enregistrement est contrôlé par le modulateur ou le niveau du signal d'entrée ☞, D-mod	
	Src Off...Tempo Modulateur pilotant l'enregistrement lorsque "Envelope Select" est réglé sur D-mod ☞	
d	Threshold 0...100 Détermine le niveau seuil pour le début de l'enregistrement lorsque "Envelope Select" est sur Input ☞	
e	Response 0...100 Détermine la vitesse de réaction à la fin de l'enregistrement ☞ Fx:031	
f	Direct Mix Always On, Always Off, Cross Fade Mode de mixage du signal direct ☞ Fx:031	
g	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	
	Src Off...Tempo Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

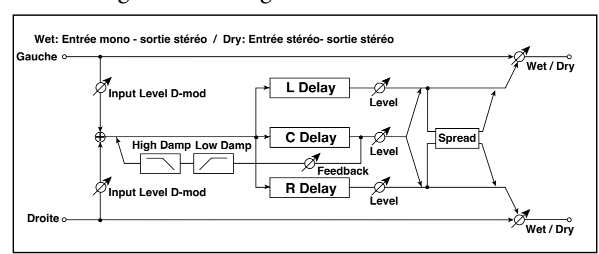
a: Rec Mode, b: Reverse Time
Lorsque "Rec Mode" est sur **Single**, vous pouvez choisir jusqu'à 1320msec pour "Reverse Time". Si l'enregistrement débute durant la reproduction inversée, celle-ci est interrompue.
Avec "Rec Mode" sur **Multi**, vous pouvez effectuer un autre enregistrement durant la reproduction inversée. Cependant, le temps maximum pour "Reverse Time" est de 660msec.
Si vous souhaitez enregistrez une phrase ou un motif rythmique, réglez "Rec Mode" sur **Single**. Pour n'enregistrer qu'une note, optez pour "Rec Mode" = **Multi**.
Le paramètre "Reverse Time" détermine la durée maximum de la reproduction inversée. Toute section excédant cette limite n'est pas reproduite de façon inversée. Si vous souhaitez ajouter de brefs passages de reproduction inversée de notes seules, raccourcissez la valeur "Reverse Time".



c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold
Ces paramètres désignent la source déterminant le début et la fin de l'enregistrement.
Avec "Envelope Select" = **D-mod**, le signal d'entrée n'est enregistré que lorsque la valeur du modulateur sélectionné par le paramètre "Src" est égale ou supérieure à 64.
Avec "Envelope Select" = **Input**, le signal d'entrée n'est enregistré que lorsque son niveau excède le niveau seuil (Threshold).
La reproduction inversée commence dès la fin de l'enregistrement.

043: L/C/R Delay

Ce Multitap Delay produit trois signaux Tap: à gauche, au centre et à droite. Vous pouvez également déterminer la dispersion du signal d'effet à gauche et à droite.



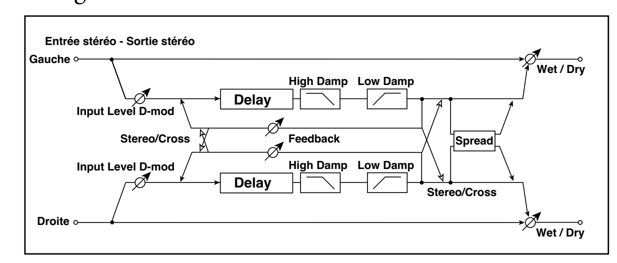
a	L Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard de TapL	0...1360msec
	Level Détermine le niveau de sortie de TapL	0...50
b	C Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard de TapC	0...1360msec
	Level Détermine le niveau de sortie de TapC	0...50
c	R Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard de TapR	0...1360msec
	Level Détermine le niveau de sortie de TapR	0...50
d	Feedback (C Delay) Détermine le degré de réinjection de TapC	–100...+100 D-mod
	Src Source de modulation du degré de réinjection de TapC	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du degré de réinjection de TapCt	–100...+100
e	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞
	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% ☞
f	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	–100...+100 ☞ Fx:037, D-mod
	Src Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo ☞ Fx:037
g	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	0...50 ☞
h	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

e: High Damp [%], e: Low Damp [%]
Ces paramètres déterminent l'atténuation dans l'aigu et dans le grave respectivement. La tonalité du son retardé devient plus sombre/plus clair après réinjection.
g: Spread
Ce paramètre détermine la dispersion panoramique du signal d'effet. L'image stéréo est au plus large avec une valeur **50** et lorsque le signal d'effet des deux canaux est produit au centre avec une valeur **0**.

044: Cross Delay

(Stereo/Cross Delay)

Cet effet est un Delay stéréo permettant la réinjection en chassé croisé, si bien que les répétitions alternent entre les canaux gauche et droit et vice versa.

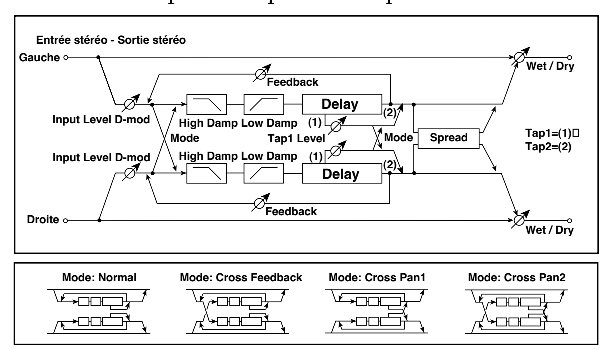


a	Stereo/Cross Sélection du mode stéréo ou chassé-croisé (Cross)	Stereo, Cross
b	L Delay Time [msec] Temps de retard du canal gauche	0.0...680.0msec
c	R Delay Time [msec] Temps de retard du canal droit	0.0...680.0msec
d	L Feedback Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche	–100...+100 D-mod
	Src Modulateur du degré de réinjection	Off...Tempo
	Amt L Degré de modulation de la réinjection du canal gauche	–100...+100
e	R Feedback Détermine le degré de réinjection pour le canal droit	–100...+100 D-mod
	Amt R Degré de modulation de la réinjection du canal droit	–100...+100
f	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
g	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% ☞ Fx:043
h	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	–100...+100 ☞ Fx:037, D-mod
	Src Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo ☞ Fx:037
i	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	–50...+50 ☞ Fx:043
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

045: M.Tap Delay

(Stereo Multitap Delay)

Les Multitap Delays gauche et droit disposent chacun de deux lignes (Taps). En jouant avec la connexion du signal Feedback (voir Mode) et le niveau de sortie des lignes, vous pouvez obtenir des répétitions plutôt complexes.



a	Mode Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2 Spécifie la connexion des Delays gauche et droit ☞	
b	Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0.0...680.0msec
c	Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0.0...680.0msec
d	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 ☞
e	Feedback (Tap2) Degré de réinjection de la ligne 2	–100...+100 D-mod
	Src Modulateur du degré de réinjection de la ligne 2 Off...Tempo	
	Amt Degré de modulation de la réinjection de la ligne 2 –100...+100	
f	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
g	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% ☞ Fx:043
h	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée –100...+100 ☞ Fx:037, D-mod	
	Src Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo ☞ Fx:037
i	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet –100...+100 ☞ Fx:043, D-mod	
	Src Modulateur de l'ampleur de l'image stéréo de l'effet Off...Tempo	
	Amt Degré de modulation de l'ampleur de l'image stéréo –100...+100	
j	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	
	Src Off...Tempo Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

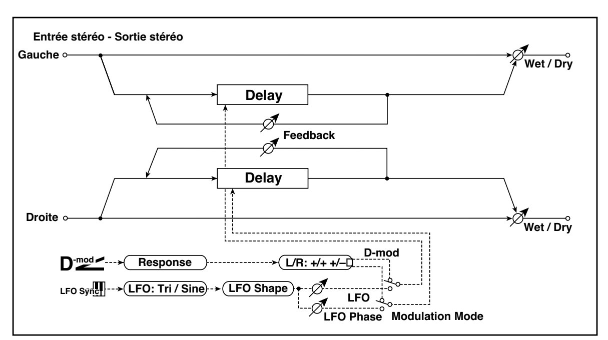
a: Mode
Ce paramètre permet de spécifier la façon dont les Delays gauche et droit sont disposés dans l'image stéréo (voyez l'illustration ci-dessus). Notez que ce paramètre n'est disponible que lorsque vous transmettez deux signaux distincts à cet effet.

d: Tap1 Level
Ce paramètre détermine le niveau de sortie de la première ligne (Tap1). S'il est différent du niveau de Tap2, cela ajoute une note exceptionnelle à un effet de Delay/Feedback.

046: Modul.Delay

(Stereo Modulation Delay)

Ce Delay stéréo se sert d'un LFO permettant de moduler le temps de retard. La hauteur varie également. Le résultat sonore de cet effet sera une montée des répétitions suivie d'un chatoiement. Vous pouvez aussi piloter le temps de retard avec un modulateur.



a	Modulation Mode LFO, D-mod Choix du modulateur: LFO ou modulateur dynamique	
b	D-mod Modulation L/R:+/+, L/R:+/– Polarité inversable du modulateur pour les canaux gauche et droit ☞, D-mod	
	Src Off...Tempo Modulateur qui contrôle le temps de retard	
	Response 0...30 Spécifie à quel degré les commandes du modulateur sont suivies	
c	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape –100...+100 Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie ☞ Fx:020	
d	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
e	LFO Sync Initialisation du LFO possible/impossible	Off, On ☞, D-mod
	Src Off...Tempo Modulateur qui remet le LFO à zéro	
f	L LFO Phase [degrés] –180...+180 Phase initiale du LFO (gauche) ☞	
	R LFO Phase [degrés] –180...+180 Phase initiale du LFO (droite) ☞	
g	L Depth Intensité de la modulation du LFO gauche	0...200
	R Depth Intensité de la modulation du LFO droit	0...200
h	L Delay Time [msec] Temps de retard gauche	0.0...500.0
	R Delay Time [msec] Temps de retard droit	0.0...500.0
i	L Feedback Degré de réinjection du Delay gauche	–100...+100
	R Feedback Degré de réinjection du Delay droit	–100...+100
j	Wet/Dry –Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 ☞ Fx:010, D-mod	
	Src Off...Tempo Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

b: D-mod Modulation
Lorsque vous utilisez un modulateur dynamique, ce paramètre permet d'inverser la direction de modulation des canaux gauche et droit.

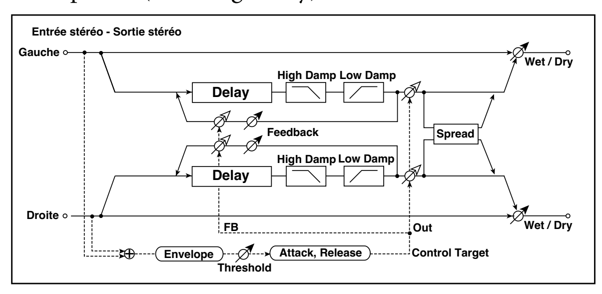
e: LFO Sync, e: Src,
f: L LFO Phase [degrés], f: R LFO Phase [degrés]
Il est possible de remettre le LFO à zéro au moyen d'un modulateur.
Le paramètre "Src" spécifie le modulateur servant à remettre le LFO à zéro. Vous pourriez, par exemple, choisir Gate, si bien que le LFO recommence chaque fois à partir de son origine.
"L LFO Phase" et "R LFO Phase" spécifient la phase obtenue dès que les LFO gauche et droit sont remis à zéro. Ces paramètres permettent donc de programmer des décalages intéressants.

MIDI L'effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation spécifiée avec le paramètre "Src" est inférieure ou égale à 63; l'effet est activé lorsque cette valeur est égale ou supérieure à 64. Le LFO est activé et ramené aux réglages "L LFO Phase" et "R LFO Phase" lorsque la valeur passe de 63 ou moins à 64 ou plus.

047: Dynam.Delay

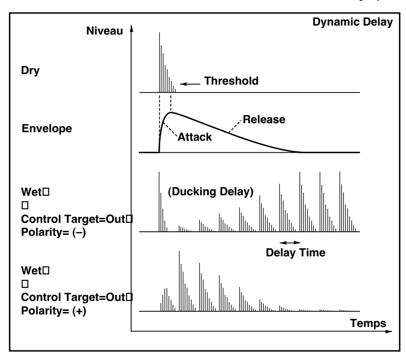
(Stereo Dynamic Delay)

Avec ce Delay stéréo, le volume des répétitions dépend directement du niveau du signal d'entrée. Vous pourriez donc l'utiliser pour faire en sorte à ce que seules les notes au volume important (ou au contraire au volume plutôt faible) soient répétées (Ducking Delay).



a	Control Target Spécifie le signal pris en considération: aucun, signal d'entrée, signal de sortie, réinjection	None, Out, FB ☞
	Polarity Spécifie la polarité du paramètre Control Target	+, – ☞
b	Threshold Spécifie le niveau à partir duquel l'effet fonctionne	0...100 ☞
	Offset Détermine le décalage du contrôle par le niveau	0...100 ☞
c	Attack Temps d'attaque du contrôle par le niveau	1...100 ☞
d	Release Temps d'étouffement du contrôle par le niveau	1...100 ☞
e	L Delay Time [msec] Temps de retard du canal gauche	0.0...680.0msec
f	R Delay Time [msec] Temps de retard du canal droit	0.0...680.0msec
g	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100
h	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% ☞ Fx:043
i	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	–100...+100 ☞ Fx:043
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

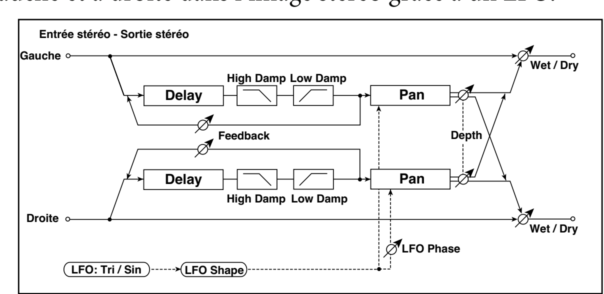
a: Control Target
Ce paramètre sert à choisir le signal: aucun signal, signal d'entrée de l'effet, signal de sortie (balance de l'effet) ou le degré de réinjection.
a: Polarity, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, d: Release
Le paramètre "Offset" détermine la valeur pour le paramètre "Control Target" (réglé sur "None"), exprimée par rapport à la valeur de paramètre (la valeur "Wet/Dry" avec "Control Target"=**Out** ou la valeur "Feedback" avec "Control Target"=**FB**).
Lorsque "Polarity" a une valeur **positive**, la valeur "Control Target" est le résultat de la multiplication de la valeur de paramètre par la valeur "Offset" (si le niveau d'entrée est sous le seuil – Threshold) ou est égale à la valeur de paramètre si le niveau d'entrée est au-delà du seuil.
Lorsque "Polarity" a une valeur **négative**, la valeur "Control Target" est égale à la valeur de paramètre si le niveau d'entrée est sous le seuil
ou est le résultat de la multiplication de la valeur de paramètre par la valeur "Offset" (si le niveau d'entrée est au-delà du seuil).
Les paramètres "Attack" et "Release" déterminent le temps d'attaque et d'étouffement du contrôle du Delay par le niveau.



048: AutoPan Dly

(Stereo Auto Panning Delay)

Ce Delay stéréo produit des répétitions qui se promènent à gauche et à droite dans l'image stéréo grâce à un LFO.

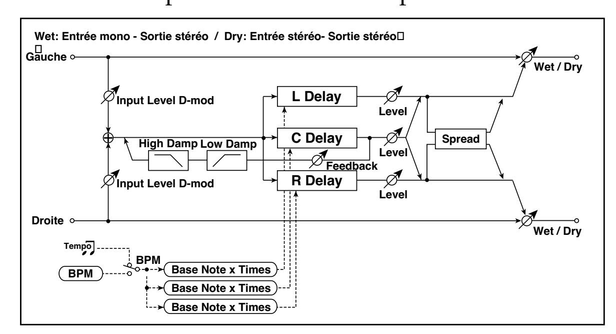


a	L Delay Time [msec] Temps de retard du canal gauche	0.0...680.0msec
	L Feedback Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche	–100...+100
b	R Delay Time [msec] Temps de retard du canal droit	0.0...680.0msec
	R Feedback Détermine le degré de réinjection pour le canal droit	–100...+100
c	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% ☞ Fx:043
d	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	–100...+100 ☞ Fx:020
e	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	–180...+180 ☞ Fx:034
f	Panning Frequency [Hz] Vitesse à laquelle les répétitions changent de position	0.02...20.00Hz

g	Panning Depth Ampleur de l'image stéréo du Delay	0...100 D-mod
	Src Modulateur de l'ampleur de l'image stéréo	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'ampleur de l'image stéréo	–100...+100
h	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

049: L/C/R BPM Delay

Ce Delay L/C/R permet de synchroniser le temps de retard avec le tempo du morceau. Vous pouvez également synchroniser le temps de retard avec l'arpégiateur ou le séquenceur. Si vous programmez le tempo avant de jouer, vous pouvez obtenir un effet Delay synchronisé en temps réel avec le tempo du morceau. Le temps de retard est défini par notes.



a	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞, Sync	MIDI, 40...240
b	L Delay Base Note Type de notes définissant le temps de retard pour TapL ☞, Sync	𝅘𝅥𝅯, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard pour TapL	x1...x16 ☞
	Level Détermine le niveau de sortie de TapL	0...50
c	C Delay Base Note Type de notes définissant le temps de retard pour TapC ☞, Sync	𝅘𝅥𝅯, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard pour TapC	x1...x16 ☞
	Level Détermine le niveau de sortie de TapC	0...50
d	R Delay Base Note Type de notes définissant le temps de retard pour TapR ☞, Sync	𝅘𝅥𝅯, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard pour TapR	x1...x16 ☞
	Level Détermine le niveau de sortie de TapR	0...50
e	Feedback (C Delay) Détermine le degré de réinjection de TapC	–100...+100 D-mod
	Src Modulateur du degré de réinjection de TapC	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la réinjection de TapC	–100...+100
f	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% ☞ Fx:043

g	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	–100...+100 ☞ Fx:037, D-mod
	Src Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo ☞ Fx:037
h	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	0...50 ☞ Fx:043
i	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

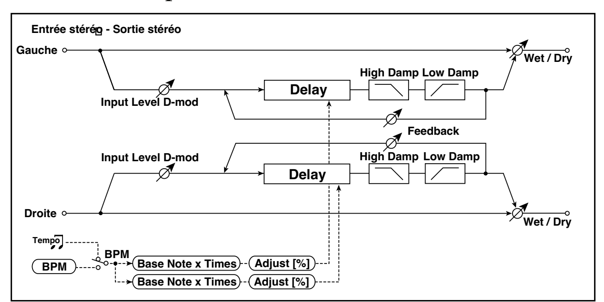
a: BPM, b: L Delay Base Note, b: Times, c: C Delay Base Note, c: Times, d: R Delay Base Note, d: Times

Le temps de retard correspond à la longueur de la valeur de note obtenue en multipliant la valeur "Base Note" par la valeur "Times" en fonction du tempo choisi sous "BPM" (ou du tempo MIDI Clock si "BPM" =**MIDI**).

050: BPM Delay

(Stereo BPM Delay)

Ce Delay stéréo vous permet de synchroniser le temps de retard avec le tempo du morceau.



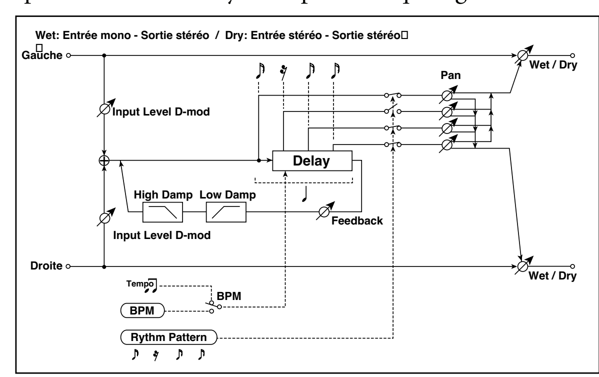
a	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞ Fx:049, Sync	MIDI, 40...240
b	L Delay Base Note Type de notes définissant le temps de retard pour le canal gauche ☞ Fx:049, Sync	𝅘𝅥𝅯, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard pour le canal gauche	x1...x16 ☞ Fx:049
	Adjust [%] Réglage fin du temps de retard du canal gauche	–2.50...+2.50%
c	R Delay Base Note Type de notes définissant le temps de retard pour le canal droit ☞ Fx:049, Sync	𝅘𝅥𝅯, ♪3, ♪, ♩3, ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard du canal gauche	x1...x16 ☞ Fx:049
	Adjust [%] Réglage fin du temps de retard du canal droit	–2.50...+2.50%
d	L Feedback Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche	–100...+100 D-mod
	Src Modulateur du degré de réinjection	Off...Tempo
	Amt L Degré de modulation de la réinjection du canal gauche	–100...+100
e	R Feedback Détermine le degré de réinjection pour le canal droit	–100...+100 D-mod
	Amt R Degré de modulation de la réinjection du canal droit	–100...+100
f	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
g	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% ☞ Fx:043

h	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	–100...+100 ☞ Fx:037, D-mod
	Src Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo ☞ Fx:037
i	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

051: Seq. Delay

(Sequence Delay)

Ce Delay à quatre lignes vous permet de sélectionner un tempo et un motif de rythme pour chaque ligne.



a	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 44...240 ☞, Sync
b	Rhythm Pattern Sélection d'un motif rythmique	♪– – – ... ♪♪♪3 ☞, Sync
c	Tap1 Pan Réglage de la position stéréo de Tap1	L, 1...99, R
	Tap2 Pan Réglage de la position stéréo de Tap2	L, 1...99, R
	Tap3 Pan Réglage de la position stéréo de Tap3	L, 1...99, R
	Tap4 Pan Réglage de la position stéréo de Tap4	L, 1...99, R
d	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 D-mod
	Src Modulateur du degré de réinjection	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la réinjection	–100...+100
e	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% ☞ Fx:043
f	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	–100...+100 ☞ Fx:037, D-mod
	Src Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo ☞ Fx:037
g	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

a: BPM, b: Rhythm Pattern

Avec le tempo spécifié par le paramètre "BPM" (ou le tempo MIDI Clock si "BPM"= **MIDI**), la longueur d'un temps est égale au temps de retard du feedback et l'intervalle entre les lignes devient égal. La sélection d'un motif rythmique active et coupe automatiquement la sortie des lignes (taps). Lorsque "BPM" =**MIDI**, la limite inférieure de "BPM" est **44**.

REVERB

Effets de réverbération

Ces effets simulent la réverbération produite dans des salles de concert.

052: Rev. Hall

Cet effet simule la réverbération d'une salle de concert moyenne.

053: RevSmthHall

(Smooth Hall)

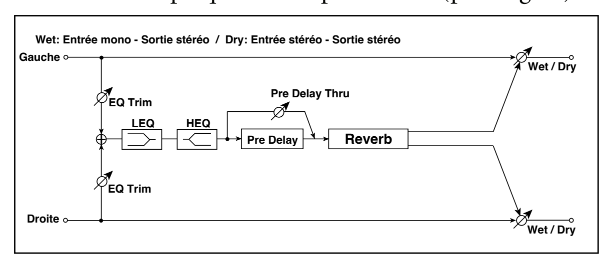
Cet effet simule la réverbération de salles plus grandes que l'effet précédent et offre un étouffement moins abrupt de l'effet.

054: RevWetPlate

Cet effet simule une réverbération chaude (dense) de plaque métallique.

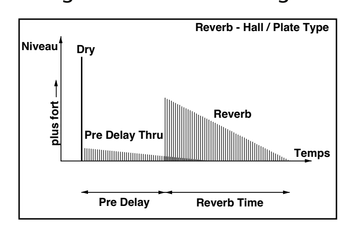
055: RevDryPlate

Réverbération de plaque moins prononcée (plus légère).



a	Reverb Time [sec] Spécifie la durée de la réverbération	0.1...10.0sec
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
b	Pre Delay [msec] Retard par rapport au signal original	0...200msec ☞
	Pre Delay Thru [%] Part du signal original dans le mixage	0...100% ☞
c	EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 184	0...100
d	Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 184	–15...+15dB
e	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	
	Src Off...Tempo Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

b: Pre Delay [msec], b: Pre Delay Thru [%]
Le paramètre "Pre Delay" spécifie le temps de retard de l'effet par rapport au signal entrant, ce qui vous permet de contrôler la dimension de l'environnement. Le paramètre "Pre Delay Thru" permet de mixer le signal direct et de souligner l'attaque du son.

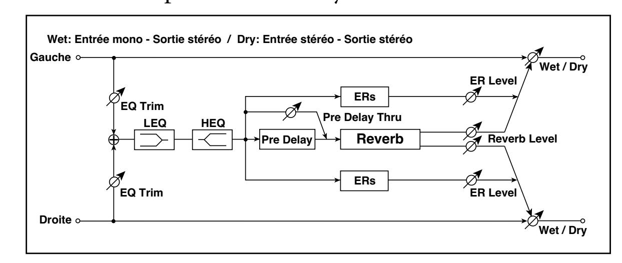


056: Rev. Room

Voici une réverbération qui met l'accent sur les réflexions premières et évoque la réverbération d'une pièce. En agissant sur le niveau des réflexions premières et de la Reverb proprement dite, vous pouvez créer des nuances telles que des variations du type de surfaces murales.

057: R.BriteRoom

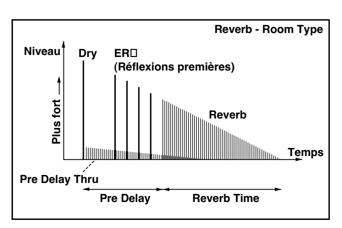
Ce type de réverbération accentue davantage les premières réflexions et est plus brillant. Voyez 056: Reverb Room.



a	Reverb Time [sec] Spécifie la durée de la réverbération	0.1...3.0sec
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
b	Pre Delay [msec] Retard par rapport au signal original	0...200msec ☞ Fx:052
	Pre Delay Thru [%] Niveau du signal original dans le mixage	0...100% ☞ Fx:052
c	ER Level Niveau des réflexions premières	0...100 ☞
d	Reverb Level Niveau de réverbération	0...100 ☞
e	EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 184	0...100
f	Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 184	–15...+15dB
g	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	
	Src Off...Tempo Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

c: ER Level, d: Reverb Level
Voici deux paramètres servant à régler le volume des réflexions premières ainsi que de la réverbération proprement dite.
Ces deux paramètres permettent de déterminer le type de pièce qui doit être simulée. Des valeurs ER Level élevées suggèrent des murs plus durs, qui réfléchissent bien le son. Des valeurs Reverb

Level élevées, par contre, suggèrent des murs qui absorbent les aigus.



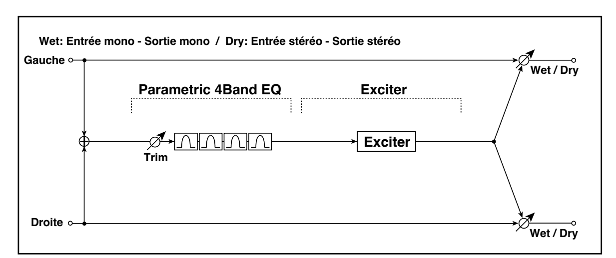
CHAÎNES D’EFFETS MONO

Effets combinant deux effets mono en série

058: Par4Eq–Exc

(Parametric 4-Band EQ – Exciter)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un Exciter.

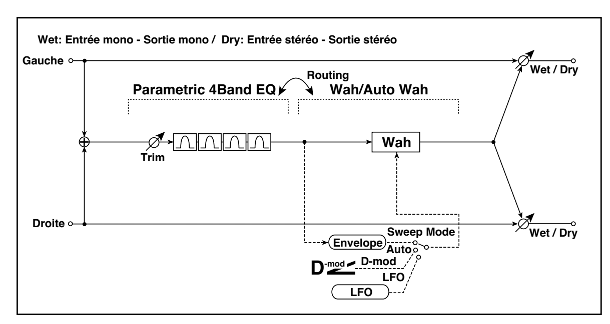


a	[E] Trim Niveau d’entrée de l’égaliseur paramétrique	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	–18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	–18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	–18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	–18...+18dB
f	[X] Exciter Blend Détermine l’intensité (la profondeur) de l’Exciter	–100...+100 ☞ Fx:011
g	[X] Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 ☞ Fx:011
h	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , “Balance entre le signal d’effet et le signal direct,” on page 183 D-mod	
	Src Off...Tempo Table , “Source de modulation de la balance d’effet,” on page 183	
	Amt Table , “Degré de modulation de la balance d’effet,” on page 183	–100...+100

059: Par4Eq–Wah

(Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un effet wah. Vous pouvez changer l'ordre de connexion.

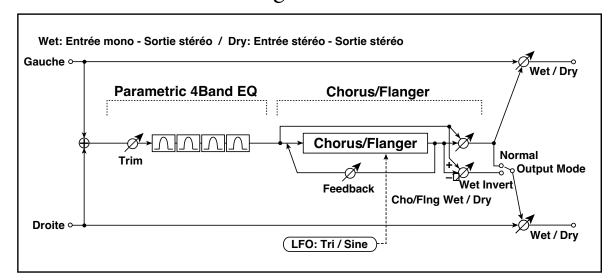


a	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	–18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	–18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	–18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	–18...+18dB
f	[W] Frequency Bottom Limite inférieure de la fréquence centrale du wah	0...100 ☞ Fx:009
	Frequency Top Limite supérieure de la fréquence centrale du wah	0...100 ☞ Fx:009
g	[W] Sweep Mode Contrôle: Auto-Wah, modulateur ou LFO	Auto, D-mod, LFO ☞ Fx:009, D-mod
	Src Modulateur pour l'effet wah lorsque Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
h	[W] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	Resonance Définit le degré de résonance	0...100
	LPF Active/coupe le filtre passe-bas du wah	Off, On
i	Routing Change l'ordre des effets dans la chaîne	PEQ → WAH, WAH → PEQ
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

060: Par4Eq–ChoFl

(Parametric 4-Band EQ – Chorus/Flanger)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un effet Chorus/Flanger.



a	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	–18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	–18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	–18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	–18...+18dB
f	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
g	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
h	[F] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:020
i	[F] Cho/Flng Wet/Dry Balance d'effet du Chorus/Flanger	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 020
	Output Mode Mode de sortie du Chorus/Flanger	Normal, Wet Invert ☞
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

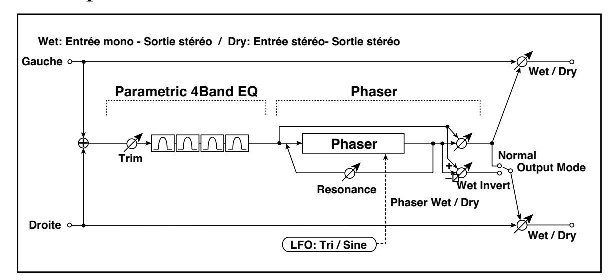
i: Output Mode

Avec **Wet Invert**, la phase du canal droit du signal Chorus/Flanger est inversée. Cela crée des effets pseudo-stéréo et élargit le son. Cependant, si un effet à entrée mono est connecté derrière cet effet, les signaux gauche et droit risquent de s'annuler et d'éliminer les effets Chorus/Flanger.

061: Par4Eq–Phsr

(Parametric 4-Band EQ – Phaser)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un phaser.

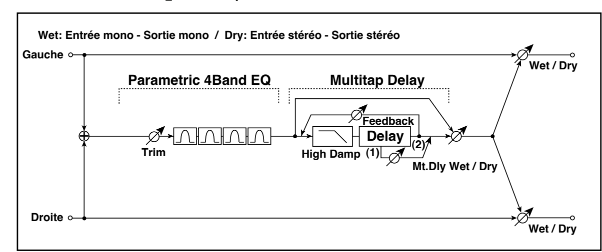


a	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	–18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	–18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	–18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	–18...+18dB
f	[P] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
g	[P] Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
h	[P] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	–100...+100 ☞ Fx:023
i	[P] Phaser Wet/Dry –Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet Balance d'effet du phaser ☞ Fx:010, 023	
	Output Mode Normal, Wet Invert Mode de sortie du phaser ☞ Fx:060	
j	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	
	Src Off...Tempo Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

062: P4Eq–TapDly

(Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un Multitap Delay.

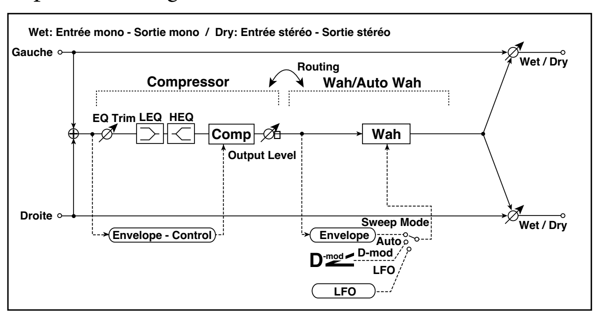


a	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	–18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	–18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	–18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	–18...+18dB
f	[D] Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 ☞ Fx:045
g	[D] Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
	Feedback Degré de réinjection de la ligne 2	–100...+100
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Dry, 2:98...98:2, Wet Détermine la balance d'effet pour le Multitap Delay	
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
i	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	
	Src Off...Tempo Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

063: Cmp–AutoWah

(Compressor – Wah/Auto Wah)

Cet effet combine un compresseur mono et un effet wah. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

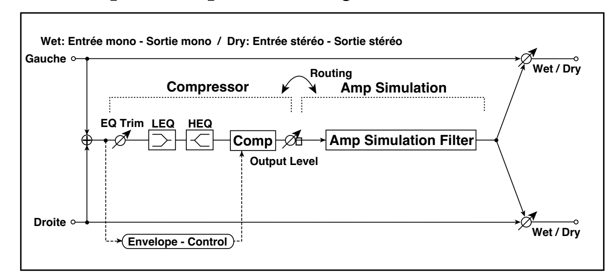


a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 ☞ Fx:002
b	[C] Attack Table , "Détermine le niveau d'attaque," on page 184	1...100 ☞ Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞ Fx:002
c	[C] EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 184	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 184	–15...+15dB
e	[W] Frequency Bottom Limite inférieure de la fréquence centrale du wah	0...100 ☞ Fx:009
	Frequency Top Limite supérieure de la fréquence centrale du wah	0...100 ☞ Fx:009
f	[W] Sweep Mode Contrôle: Auto-Wah, modulateur ou LFO	Auto, D-mod, LFO ☞ Fx:009, D-mod
	Src Modulateur pour l'effet wah lorsque Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
g	[W] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
h	[W] Resonance Définit le degré de résonance	0...100
	Low Pass Filter Active/coupe le filtre passe-bas du wah	Off, On
i	Routing Change l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → WAH, WAH → CMP
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

064: Cmp–AmpSim

(Compressor – Amp Simulation)

Cet effet combine un compresseur mono et un effet de simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

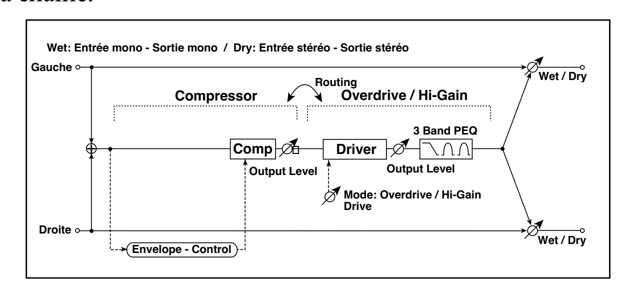


a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 ☞ Fx:002
b	[C] Attack Table , "Détermine le niveau d'attaque," on page 184	1...100 ☞ Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞ Fx:002
c	[C] EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 184	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 184	–15...+15dB
e	[A] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
f	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → AMP, AMP → CMP
g	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

065: Cmp–OD/HiG

(Compressor – Overdrive/Hi.Gain)

Cet effet combine un compresseur mono et un effet de distorsion overdrive/high-gain. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



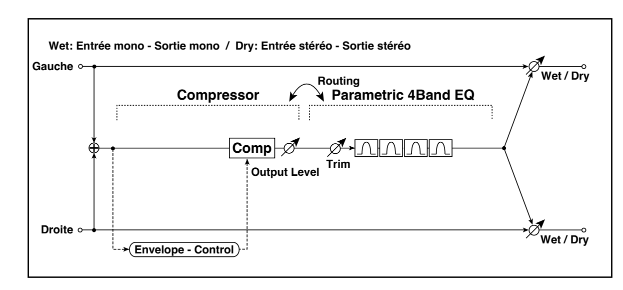
a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 ☞ Fx:002
b	[C] Attack Table , "Détermine le niveau d'attaque," on page 184	1...100 ☞ Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞ Fx:002
c	[O] Drive Mode Alterne entre overdrive et distorsion high-gain	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 ☞ Fx:006

d	[O] Output Level Détermine le niveau de sortie de l'overdrive	0...50 ☞ Fx:006, D-mod
	Src Modulateur du niveau de sortie de l'overdrive	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie de l'overdrive	–50...+50
e	[O] Low Cutoff [Hz] Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–18...+18dB
f	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 1	–18...+18dB
g	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 2	–18...+18dB
h	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → OD, OD → CMP
i	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

066: Cmp–Par4Eq

(Compressor – Parametric 4-Band EQ)

Cet effet combine un compresseur mono et un égaliseur paramétrique à 4 bandes. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

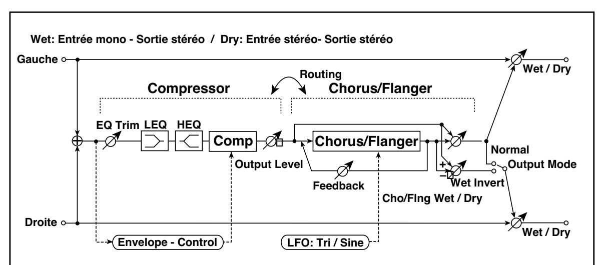


a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 ☞ Fx:002
b	[C] Attack Table , "Détermine le niveau d'attaque," on page 184	1...100 ☞ Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞ Fx:002
c	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
d	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	–18...+18dB
e	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	–18...+18dB
f	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	–18...+18dB
g	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	–18...+18dB
h	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → PEQ, PEQ → CMP
i	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

067: Cmp–ChorFlg

(Compressor – Chorus/Flanger)

Cet effet combine un compresseur mono et un effet Chorus/Flanger. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 ☞ Fx:002
b	[C] Attack Table , "Détermine le niveau d'attaque," on page 184	1...100 ☞ Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞ Fx:002
c	[C] EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 184	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 184	–15...+15dB
e	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
g	[F] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 020
	Output Mode Sélection du mode de sortie du Chorus/Flanger	Normal, Wet Invert ☞
i	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → FLNG, FLNG → CMP ☞

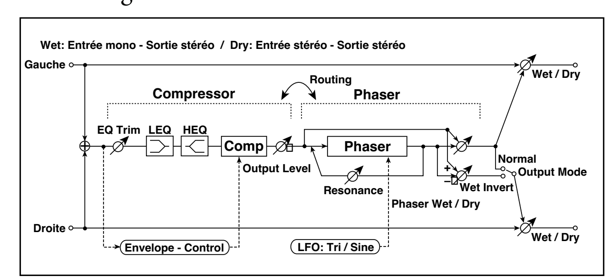
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

h: Output Mode, i: Routing
Avec **Wet Invert**, la phase du canal droit du signal Chorus/Flanger est inversée. Cela crée des effets pseudo-stéréo et élargit le son. Cependant, si un effet à entrée mono est connecté derrière cet effet, les signaux gauche et droit risquent de s'annuler et d'éliminer les effets Chorus/Flanger
Lorsque "Routing" est sur **FLNG→CMP**, "Output Mode" est sur **Normal**.

068: Cmp–Phaser

(Compressor – Phaser)

Cet effet combine un compresseur mono et un phaser. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



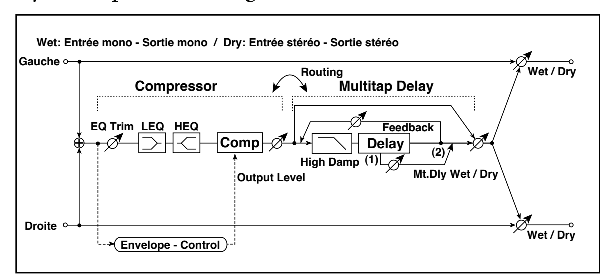
a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 ☞ Fx:002
b	[C] Attack Table , "Détermine le niveau d'attaque," on page 184	1...100 ☞ Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞ Fx:002
c	[C] EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 184	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 184	–15...+15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
f	[P] Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
g	[P] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	–100...+100 ☞ Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Phaser	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 023
	Output Mode Sélection du mode de sortie du Phaser	Normal, Wet Invert ☞ Fx:067
i	Routing Inverse l'ordre des effets de la chaîne	CMP→PHS, PHS→CMP ☞ Fx:067

j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

069: Cmp–MTapDly

(Compressor – Multitap Delay)

Cet effet combine un compresseur mono et un Multitap Delay. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

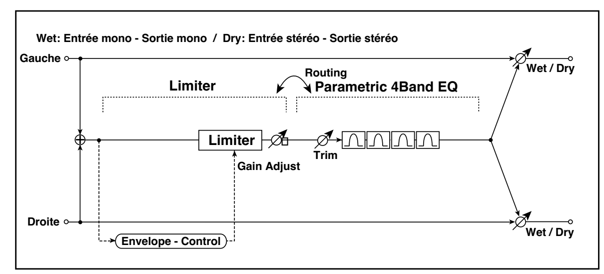


a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 ☞ Fx:002
b	[C] Attack Table , "Détermine le niveau d'attaque," on page 184	1...100 ☞ Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞ Fx:002
c	[C] EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 184	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 184	–15...+15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 ☞ Fx:045
f	[D] Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
	Feedback Degré de réinjection de la ligne 2	–100...+100
g	[D] High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	Routing Inverse l'ordre des effets de la chaîne	CMP→DLY, DLY→CMP
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

070: Lim–Par4Eq

(Limiter – Parametric 4-Band EQ)

Cet effet combine un limiteur mono et un égaliseur paramétrique à 4 bandes. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

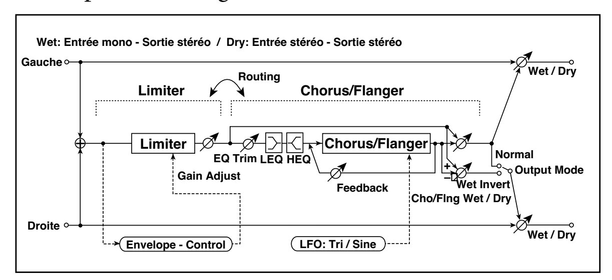


a	[L] Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
	Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	–40...0dB ☞ Fx:003
b	[L] Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 ☞ Fx:003
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 ☞ Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Gain du niveau de sortie du limiteur	–Inf, –38...+24dB ☞ Fx:003
d	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
e	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	–18...+18dB
f	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	–18...+18dB
g	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	–18...+18dB
h	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	–18...+18dB
i	Routing Inverse l'ordre des effets de la chaîne	LMT→PEQ, PEQ→LMT
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

071: Lim–ChorFlg

(Limiter – Chorus/Flanger)

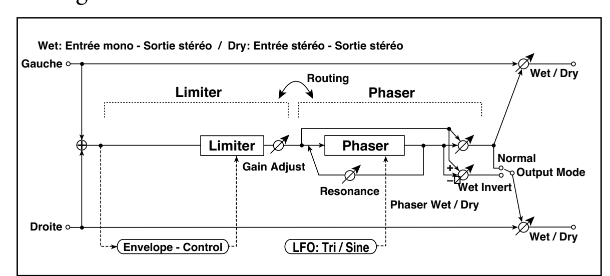
Cet effet combine un limiteur mono et un effet Chorus/Flanger. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[L] Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
	Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	–40...0dB ☞ Fx:003
b	[L] Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 ☞ Fx:003
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 ☞ Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Gain du niveau de sortie du limiteur	–Inf, –38...+24dB ☞ Fx:003
d	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
e	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:020
f	[F] EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 184	0...100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 184	–15...+15dB
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 020
	Output Mode Sélection du mode de sortie du Chorus/Flanger	Normal, Wet Invert ☞ Fx:067
i	Routing Inverse l'ordre des effets de la chaîne	LMT→FLNG, FLNG→LMT ☞ Fx:067
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

072: Lim–Phaser

Cet effet combine un limiteur mono et un Phaser. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

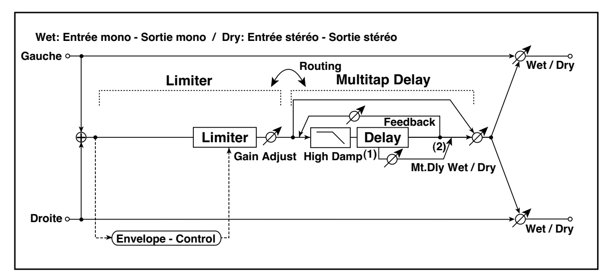


a	[L] Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
	Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	–40...0dB ☞ Fx:003
b	[L] Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 ☞ Fx:003
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 ☞ Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Gain du niveau de sortie du limiteur	–Inf, –38...+24dB ☞ Fx:003
d	[P] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
e	[P] Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
f	[P] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	–100...+100 ☞ Fx:023
g	[P] Phaser Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Phaser	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 023
	Output Mode Sélection du mode de sortie du Phaser	Normal, Wet Invert ☞ Fx:067
h	Routing Inverse l'ordre des effets de la chaîne	LMT→PHS, PHS→LMT ☞ Fx:067
i	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

073: Lim–MTapDly

(Limiter – Multitap Delay)

Cet effet combine un limiteur mono et un Multitap Delay. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

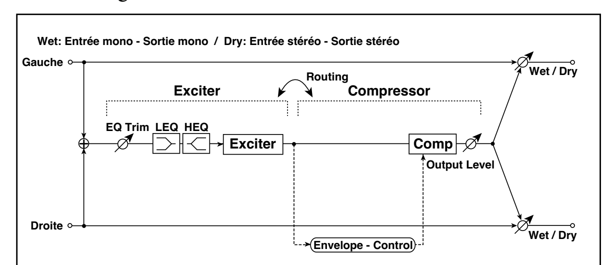


a	[L] Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
	Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	–40...0dB ☞ Fx:003
b	[L] Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 ☞ Fx:003
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 ☞ Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Gain du niveau de sortie du limiteur	–Inf, –38...+24dB ☞ Fx:003
d	[D] Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 ☞ Fx:045
e	[D] Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
	Feedback (Tap2) Degré de réinjection de la ligne 2	–100...+100
f	[D] Mt.Delay Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
g	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	LMT→DLY, DLY→LMT
h	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

074: Exc–Compr

(Exciter – Compressor)

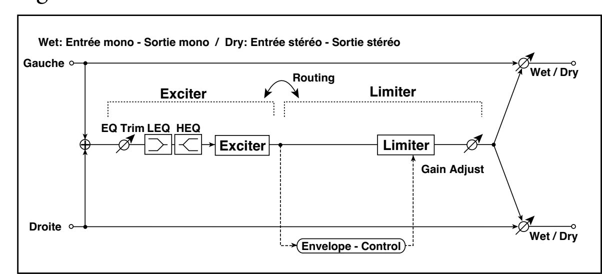
Cet effet combine un Exciter mono et un compresseur. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[X] Exciter Blend Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	–100...+100 ☞ Fx:011
b	[X] Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 ☞ Fx:011
c	[X] EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 184	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 184	–15...+15dB
e	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 ☞ Fx:002
f	[C] Attack Table , "Détermine le niveau d'attaque," on page 184	1...100 ☞ Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞ Fx:002
g	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	XCT→CMP, CMP→XCT
h	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

075: Exc–Limiter

Cet effet combine Exciter mono et un limiteur. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

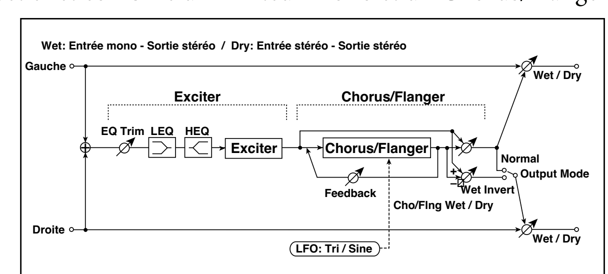


a	[X] Exciter Blend Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	–100...+100 ☞ Fx:011
b	[X] Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 ☞ Fx:011
c	[X] EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 184	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 184	–15...+15dB
e	[L] Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
f	[L] Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	–40...0dB ☞ Fx:003
g	[L] Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 ☞ Fx:003
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 ☞ Fx:003
h	[L] Gain Adjust [dB] Gain du niveau de sortie du limiteur	–Inf, –38...+24dB ☞ Fx:003
i	Routin Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	XCT→LMT, LMT→XCT
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

076: Exc–ChorFlg

(Exciter – Chorus/Flanger)

Cet effet combine un limiteur mono et un Chorus/Flanger.

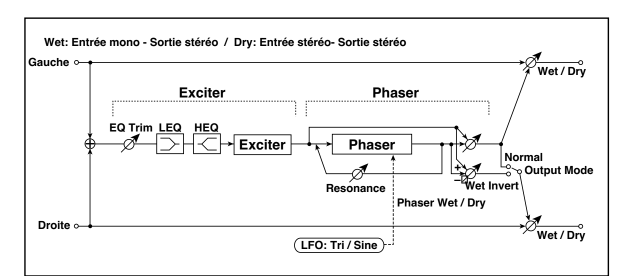


a	[X] Exciter Blend Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	–100...+100 ☞ Fx:011
b	[X] Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 ☞ Fx:011
c	[X] EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 184	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 184	–15...+15dB
e	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
g	[F] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 020
	Output Mode Sélection du mode de sortie pour le Chorus/Flanger	Normal, Wet Invert ☞ Fx:060
i	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

077: Exc–Phaser

(Exciter – Phaser)

Cet effet combine un limiteur mono et un Phaser.



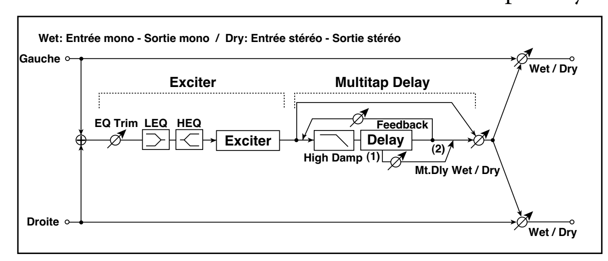
a	[X] Exciter Blend Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	–100...+100 ☞ Fx:011
b	[X] Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 ☞ Fx:011
c	[X] EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 184	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 184	–15...+15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
f	[P] Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
g	[P] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	–100...+100 ☞ Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Phase	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 023
	Output Mode Sélection du mode de sortie du Phaser	Normal, Wet Invert ☞ Fx:060

i	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , “Balance entre le signal d'effet et le signal direct,” on page 183 D-mod	
	Src Off...Tempo Table , “Source de modulation de la balance d'effet,” on page 183	
	Amt Table , “Degré de modulation de la balance d'effet,” on page 183	–100...+100

078: Exc–MTapDly

(Exciter – Multitap Delay)

Cet effet combine un Exciter mono et un Multitap Delay.

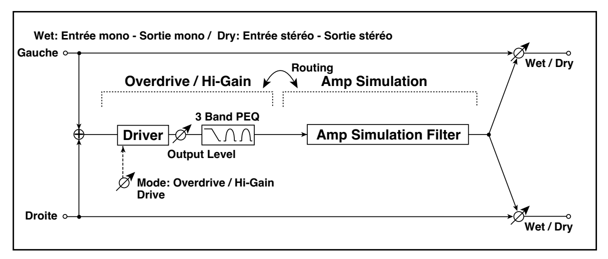


a	[X] Exciter Blend Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	–100...+100 ☞ Fx:011
b	[X] Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 ☞ Fx:011
c	[X] EQ Trim Table , “Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur,” on page 184	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Table , “Amplification/atténuation des graves,” on page 184	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , “Amplification/atténuation des aigus,” on page 184	–15...+15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 ☞ Fx:045
f	[D] Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
	Feedback (Tap2) Degré de réinjection de la ligne 2	–100...+100
g	[D] High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Détermine la balance d'effet du Multitap Delay	
i	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , “Balance entre le signal d'effet et le signal direct,” on page 183 D-mod	
	Src Off...Tempo Table , “Source de modulation de la balance d'effet,” on page 183	
	Amt Table , “Degré de modulation de la balance d'effet,” on page 183	–100...+100

079: OD/HG–Amp S

(Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation)

Cet effet combine un effet mono de distorsion Overdrive/High-Gain avec un effet de simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

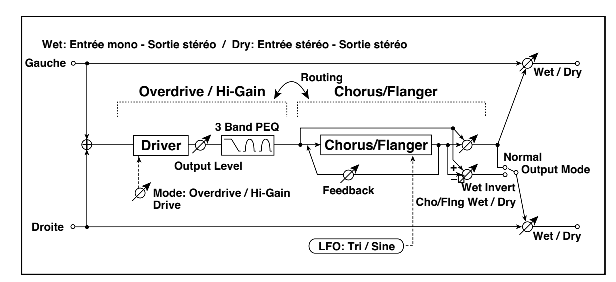


a	[O] Drive Mode Overdrive, Hi-Gain Alterne entre Overdrive et High-Gain	
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 ☞ Fx:006
b	[O] Output Level 0...50 Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive ☞ Fx:006, D-mod	
	Src Off...Tempo Sélection de la source de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	
	Amt –50...+50 Degré de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	
c	[O] Low Cutoff [Hz] 20...1.00kHz Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	
	Gain [dB] Table , “Amplification/atténuation des graves,” on page 184	–18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] 300...10.00kHz Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 1	–18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] 500...20.00kHz Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 2	–18...+18dB
f	[A] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
g	Routing OD→AMP, AMP→OD Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	
h	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , “Balance entre le signal d'effet et le signal direct,” on page 183 D-mod	
	Src Off...Tempo Table , “Source de modulation de la balance d'effet,” on page 183	
	Amt Table , “Degré de modulation de la balance d'effet,” on page 183	–100...+100

080: OD/HG–Cho/Fl

(Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)

Cet effet combine un effet mono de distorsion overdrive/high-gain avec un Chorus/Flanger. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

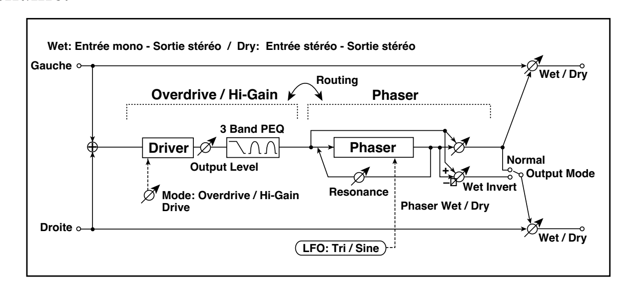


a	[O] Drive Mode Alterne entre Overdrive et High-Gain	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 ☞ Fx:006
b	[O] Output Level Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive	0...50 ☞ Fx:006, D-mod
	Src Modulateur du niveau de sortie de l'Overdrive	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	–50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 1	–18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 2	–18...+18dB
f	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
g	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 020
	Output Mode Sélection du mode de sortie pour le Chorus/Flanger	Normal, Wet Invert ☞ Fx:067
i	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	OD → FLNG, FLNG → OD ☞ Fx:067
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

081: OD/HG–Phser

(Overdrive/Hi.Gain – Phaser)

Cet effet combine un effet mono de distorsion overdrive/high-gain avec un Phaser. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

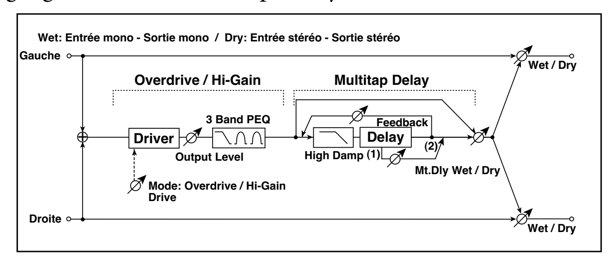


a	[O] Drive Mode Alterne entre Overdrive et High-Gain	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 ☞ Fx:006
b	[O] Output Level Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive	0...50 ☞ Fx:006, D-mod
	Src Modulateur du niveau de sortie de l'Overdrive	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	–50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 1	–18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 2	–18...+18dB
f	[P] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
g	[P] Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	–100...+100 ☞ Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Phaser	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 023
	Output Mode Sélection du mode de sortie pour le Phaser	Normal, Wet Invert ☞ Fx:067
i	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	OD → PHS, PHS → OD ☞ Fx:067
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

082: OD/HG–MTDly

(Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)

Cet effet combine un effet mono de distorsion overdrive/high-gain avec un Multitap Delay.

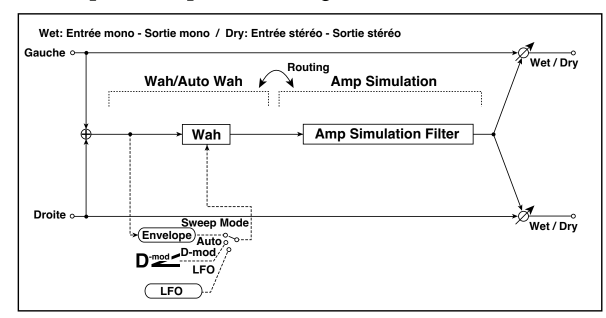


a	[O] Drive Mode Alterne entre Overdrive et High-Gain	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 ☞ Fx:006
b	[O] Output Level Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive	0...50 ☞ Fx:006, D-mod
	Src Modulateur du niveau de sortie de l'Overdrive	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	–50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 1	–18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 2	–18...+18dB
f	[D] Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 ☞ Fx:045
g	[D] Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
	Feedback Degré de réinjection de la ligne 2	–100...+100
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 2:98...98:2, Wet
	High Damp [%] Degré d'atténuation des fréquences aiguës	0...100% ☞ Fx:043
i	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

083: Wah–AmpSim

(Wah/Auto Wah – Amp Simulation)

Cet effet combine un effet wah mono avec un effet de simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[W] Frequency Bottom Limite inférieure de la fréquence centrale du wah	0...100 ☞ Fx:009
	Frequency Top Limite supérieure de la fréquence centrale du wah	0...100 ☞ Fx:009
b	[W] Sweep Mode Contrôle: Auto-Wah, modulateur ou LFO	Auto, D-mod, LFO ☞ Fx:009, D-mod
	Src Modulateur pour l'effet wah lorsque Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
c	[W] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
d	[W] Resonance Définit le degré de résonance	0...100
	Low Pass Filter Active/coupe le filtre passe-bas du wah	Off, On
e	[A] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
f	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	WAH → AMP, AMP → WAH
g	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

084: Decim–Amp S

(Decimator – Amp Simulation)

Cet effet combine un Decimator mono et un effet de simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

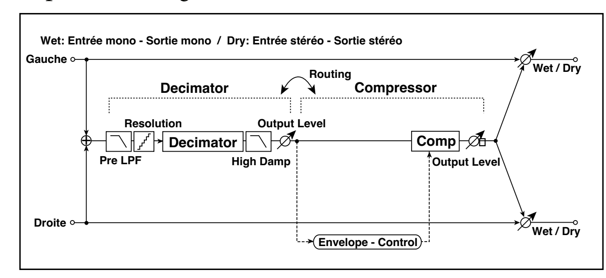
a	[D] Pre LPF Spécifie si le souffle d'harmoniques dû à une réduction de la fréquence d'échantillonnage doit être audible	Off, On ☞ Fx:014
	High Damp [%] Degré d'atténuation des fréquences aiguës	0...100%
b	[D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency) Détermine la fréquence d'échantillonnage	1.00k...48.00kHz
	Resolution Détermine la longueur en bits des données	4...24 ☞ Fx:014
c	[D] Output Level Détermine le niveau de sortie du Decimator	0...100 ☞ Fx:014
d	[A] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
e	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	DECI→AMP, AMP→DECI

f	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

085: Decim–Cmp

(Decimator – Compressor)

Cet effet combine un Decimator mono et un compresseur. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

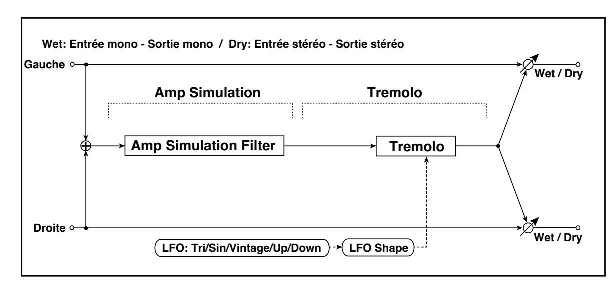


a	[D] Pre LPF Spécifie si le souffle d'harmoniques dû à une réduction de la fréquence d'échantillonnage doit être audible	Off, On ☞ Fx:014
	High Damp [%] Degré d'atténuation des fréquences aiguës	0...100%
b	[D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency) Détermine la fréquence d'échantillonnage	1.00k...48.00kHz
	Resolution Détermine la longueur en bits des données	4...24 ☞ Fx:014
c	[D] Output Level Détermine le niveau de sortie du Decimator	0...100 ☞ Fx:014
d	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 ☞ Fx:002
e	[C] Attack Table , "Détermine le niveau d'attaque," on page 184	1...100 ☞ Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞ Fx:002
f	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	DECI→CMP, CMP→DECI
g	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

086: AmpS–Tremol

(Amp Simulation – Tremolo)

Cet effet combine un effet mono de simulation d'ampli et un trémolo.

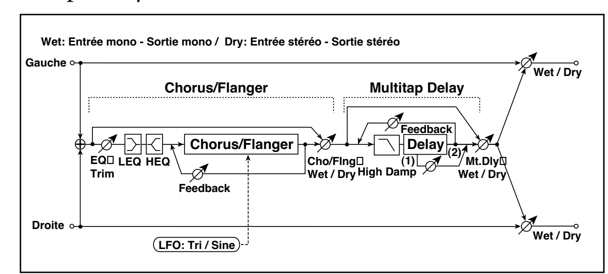


a	[A] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
b	[T] LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down ☞ Fx:032
	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	–100...+100 ☞ Fx:020
c	[T] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
d	[T] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
e	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

087: Ch/Fl–MTDly

(Chorus/Flanger – Multitap Delay)

Cet effet combine un effet mono de Chorus/Flanger avec un Multitap Delay.

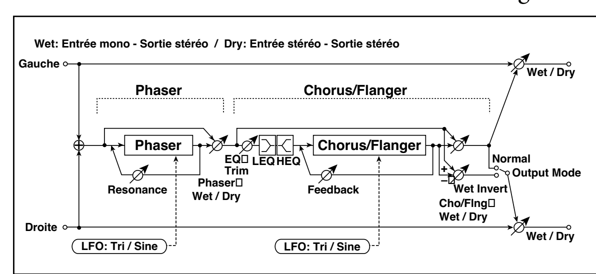


a	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
b	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
c	[F] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:020
d	[F] EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 184	0...100
e	[F] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 184	–15...+15dB
f	[F] Cho/Flng Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 020
g	[D] Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 ☞ Fx:045
h	[D] Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
	Feedback (Tap2) Degré de réinjection de la ligne 2	–100...+100
i	[D] Mt.Delay Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
j	Wet/Dry Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	Off...Tempo
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

088: Phsr–ChoFl

(Phaser – Chorus/Flanger)

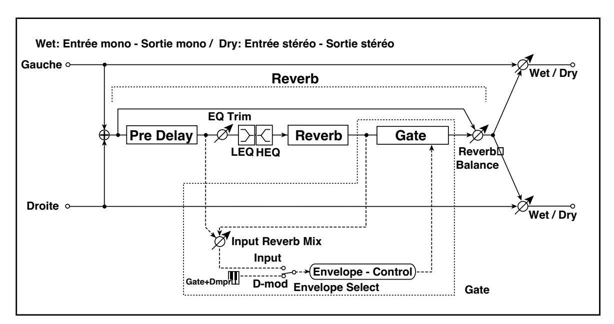
Cet effet combine Phaser mono et un Chorus/Flanger.



a	[P] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
b	[P] Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	–100...+100 ☞ Fx:023
c	[P] Phaser Wet/Dry –Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet Détermine la balance d'effet du Phaser ☞ Fx:010, 023	
d	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
e	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:020
f	[F] EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 184	0...100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 184	–15...+15dB
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry –Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger ☞ Fx:010, 020	
	Output Mode Normal, Wet Invert Sélection du mode de sortie pour Chorus/Flanger ☞ Fx:060	
i	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	
	Src Off...Tempo Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

089: Rev–Gate

Cet effet combine une réverbération mono et un Gate.



a	[R] Reverb Time [sec] Spécifie la durée de la réverbération	0.1...10.0sec
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
b	[R] Pre Delay [msec] 0...200msec Spécifie le temps de retard du signal de réverbération et du signal de contrôle du Gate	
c	[R] EQ Trim Table , "Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur," on page 184	0...100
d	[R] Pre LEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des graves," on page 184	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table , "Amplification/atténuation des aigus," on page 184	–15...+15dB
e	[R] Reverb Balance Dry, 1:99...99:1, Wet Détermine la balance d'effet de la réverbération	
f	[G] Envelope Select D-mod, Input Alterne entre le contrôle par modulateur et par le signal d'entrée ☞	
	Src Off...Gate2+Dmpr Modulateur pilotant le Gate lorsque Envelope Select = D-mod ☞	
g	[G] Input Reverb Mix Dry, 1:99...99:1, Wet Détermine la balance entre le son direct et le son de réverbération du signal qui contrôle le Gate. ☞	
	Threshold Fixe le niveau seuil du Gate	0...100 ☞
h	[G] Polarity +, – Sélectionne la polarité (normale, inversée) de l'état activé/coupé du Gate ☞ Fx:005	
i	[G] Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 ☞ Fx:005
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 ☞ Fx:005
j	Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Balance entre le signal d'effet et le signal direct," on page 183 D-mod	
	Src Off...Tempo Table , "Source de modulation de la balance d'effet," on page 183	
	Amt Table , "Degré de modulation de la balance d'effet," on page 183	–100...+100

f: Envelope Select, f: Src, g: Input Reverb Mix, g: Threshold

Le paramètre "Envelope Select" permet de choisir si le Gate est piloté par le niveau du signal d'entrée ou directement par le modulateur. Vous avez le choix parmi les options allant de **Off** à **Gate2+Dmpr** pour désigner le modulateur avec le paramètre "Src".

Lorsque "Envelope Select" est sur **Input**, le Gate est piloté par le niveau de la combinaison du signal sec et du signal de réverbération. Lorsque le niveau excède le seuil, le Gate s'ouvre et le son de réverbération est produit.

En général, "Input Reverb Mix" est sur **Dry** (le Gate est piloté par le signal direct). Si vous souhaitez allonger le temps du Gate, choisissez une valeur plus élevée pour "Input Reverb Mix" et ajustez la valeur "Threshold" (seuil).

19. PARAMÈTRES QUE L'ON PEUT AFFECTER

LISTE DES FONCTIONS QUE L'ON PEUT AFFECTER À LA PÉDALE AU PIED OU À L'INTERRUPTEUR EC5

Fonction	Signification
Off	Aucune fonction affectée
Start/stop	Correspond à la même fonction du tableau de bord
Play/Stop Seq1	
Play Stop Seq2	
Synchro	
Tap tempo/Rst	
Tempo lock	
Intro 1	
Ending 1	
Intro 2	
Ending 2	
Fill 1	
Fill 2	
C.In / Break	
Variation 1	
Variation 2	
Variation 3	
Variation 4	
Variation up	
Variation down	
Fade in/out	
Memory	
Bass inversion	
Manual Bass	
Upper 1 Mute	Coupe la piste Upper 1
Upper 2 Mute	Coupe la piste Upper 2
Upper 3 Mute	Coupe la piste Upper 3
Lower Mute	Coupe la piste Lower
Song Melody Mute	Coupe la piste 4 du Song (généralement, la piste de la mélodie)
Song Drum&Bass	Coupe toutes les pistes, sauf la 2 (généralement la piste Bass) et la 10 (généralement la piste Drum)
Style Change	Correspond à la même fonction du tableau de bord
Single Touch	
Style Up	Sélectionne le Style suivant
Style Down	Sélectionne le Style précédent
Perform. Up	Sélectionne la Performance suivante
Perform. Down	Sélectionne la Performance pré-cédente
Program Up	Sélectionne le Program suivant
Program Down	Sélectionne le Program précédent
STS Up	Sélectionne le STS suivant
STS Down	Sélectionne le STS précédent
STS1	Sélectionne le STS #1
STS2	Sélectionne le STS #2
STS3	Sélectionne le STS #3
STS4	Sélectionne le STS #4
Punch In/Out	Active/désactive Punch Recording
FX CC12 Sw.	Contrôles FX standards
FX CC13 Sw.	
Fx A mute	Coupe Internal FX A
Fx B mute	Coupe Internal FX B
Fx C mute	Coupe Internal FX C
Fx D mute	Coupe Internal FX D
All Fx mute	Coupe tous les Internal FX
Drum mute	Coupe la piste Drum
Perc mute	Coupe la piste Percussion
Bass mute	Coupe la piste Bass
Acc1 mute	Coupe la piste Acc1
Acc2 mute	Coupe la piste Acc2
Acc3 mute	Coupe la piste Acc3
Acc4 mute	Coupe la piste Acc4
Acc5 mute	Coupe la piste Acc5
Acc 1/5 mute	Coupe toutes les pistes Acc
Ens. on/off	Ensemble on/off
Quarter tone	Quarter Tone on/off
Chord Latch	Soutient l'accord reconnu tant que la pédale est enfoncée
Chord Latch+Damper	Cette fonction permet de continuer à profiter du Damper pour soutenir, par exemple, les notes des pistes Upper et de bloquer, en même temps, la recon-naissance des accords par le biais de la fonction Chord Latch.

LISTE DES FONCTIONS QUE L'ON PEUT AFFECTER À LA PÉDALE OU AU CURSEUR PROGRAMMABLE

Fonctions que l'on peut affecter à la pédale ASSIGNABLE PDL et au curseur ASSIGNABLE SLIDER.

Fonction	Signification
Master volume	Master Volume
Accomp.Volume	Accompaniment Volume
Kb Expression	Keyboard Expression
Joystick +X	Manette à droite
Joystick -X	Manette à gauche
Joystick +Y	Manette en avant
Joystick -Y	Manette en arrière
Vdf cutoff (RT tracks)	Filter cutoff (sur les Programs affectés aux pistes clavier)
FX CC12 Ctl	Contrôles FX standards
FX CC13 Ctl	

LISTE DES SONS QUE L'ON PEUT AFFECTER AUX PADS

	SOUND NAME		SOUND NAME		SOUND NAME		SOUND NAME
1	ChinaGong	36	DistSlid2	71	Darbuka1	106	HeartBeat
2	Crash 1	37	Sticks	72	Darbuka2	107	Footstep1
3	Crash 2	38	Cowbell	73	Darbuka3	108	Footstep2
4	88 Crash	39	Agogo 1	74	Darbuka4	109	Stadium
5	Ride 1	40	Agogo 2	75	Darbuka5	110	DoorCreak
6	Ride 2	41	Whistle 1	76	Darbuka6	111	DoorSlam
7	China	42	Whistle 2	77	Darbuka7	112	CarEngine
8	Ride Bell	43	Sh. Guiro	78	Darbuka8	113	Car Stop
9	Splash	44	LongGuiro	79	DoufRimAk	114	Car Pass
10	RevCymbal	45	Cuica 1	80	Tef 1	115	Car Crash
11	DragonGng	46	Cuica 2	81	Tef 2	116	Crickets
12	OrchCymb1	47	Triangle1	82	Tef 3	117	Train
13	OrchCymb2	48	Triangle2	83	Tef 4	118	Helicopt
14	OrcSdRoll	49	88Cowbell	84	Tef 5	119	Gun Shot
15	OrchSnare	50	TimbLow	85	Tef 6	120	MachinGun
16	Timpani 1	51	TimbHi	86	Rik 1	121	Laser Gun
17	Timpani 2	52	TimbRim1	87	Rik 2	122	Explosion
18	Timpani 3	53	TimbRim2	88	Rik 3	123	Dog
19	Timpani 4	54	CongaLow	89	RekDomAk	124	H. Gallop
20	Orch. Hit	55	CongaHi	90	OpenBells	125	Birds 1
21	BrassFall	56	CongaSlap	91	Sagat 1	126	Birds 2
22	Ch. Bell	57	CongaMute	92	Sagat 2	127	Thunder
23	JingleBel	58	Tamb.Acc1	93	Davul	128	Sea Shore
24	WindChim1	59	Tamb.Acc2	94	Ramazan 1	129	River
25	WindChim2	60	Tamb.Push	95	Ramazan 2	130	Bubble
26	WindChim3	61	TambOpen	96	Ramazan 3	131	Cat
27	VibraSlap	62	Castanet1	97	Kup 1	132	Lion
28	RainStick	63	Castanet2	98	Kup 2	133	PhoneRing
29	Scratch 1	64	Aah !	99	Kup 3	134	Applause
30	Scratch 2	65	Uuh !	100	Kup 4	135	Wind
31	Scratch 3	66	Yeah ! 1	101	Baya 1	136	Starship
32	Scratch 4	67	Yeah ! 2	102	Baya 2	137	Jetplane
33	Scratch 5	68	Hit It !	103	Laughing	138	Siren
34	Scratch 6	69	Hollo 1	104	Scream	139	Cosmic
35	DistSlid1	70	Hollo 2	105	Punch		

LISTE DES FONCTIONS QUE L'ON PEUT AFFECTER AUX PADS

Fonctions que l'on peut affecter aux boutons PAD.

Fonction	Signification
StyleUp	Sélectionne le Style suivant
StylDown	Sélectionne le Style précédent
PerfUp	Sélectionne la Performance suivante
PerfDown	Sélectionne la Performance précédente
ProgUp	Sélectionne le Program suivant
ProgDown	Sélectionne le Program précédent
PunchI/O	Active/désactive Punch Recording
FxA Mute	Coupe Internal FX A
FxB Mute	Coupe Internal FX B
FxC Mute	Coupe Internal FX C
FxD Mute	Coupe Internal FX D
Fx Mute	Coupe Internal FXs
Upp1Mute	Coupe la piste Upper 1
Upp2Mute	Coupe la piste Upper 2
Upp3Mute	Coupe la piste Upper 3
Low Mute	Coupe la piste Lower
DrumMute	Coupe la piste Drum
PercMute	Coupe la piste Percussion
BassMute	Coupe la piste Bass
Acc1Mute	Coupe la piste Acc1
Acc2Mute	Coupe la piste Acc2
Acc3Mute	Coupe la piste Acc3
Acc4Mute	Coupe la piste Acc4
Acc5Mute	Coupe la piste Acc5
Acc Mute	Coupe toutes les pistes Acc
Mel.Mute	Coupe la piste 4 du Song' (généralement la piste de la mélodie)
Drum&Bas	Coupe toutes les pistes, sauf la 2 (généralement la piste Bass) et la 10 (généralement la piste Drum)
QuarterT	Quarter Tone on/off
Fx CC12	Contrôles FX standards
Fx CC13	

GAMMES

Le tableau suivant liste les gammes que vous pouvez sélectionner en mode Style Play ("Scale" à page 48), en mode Song ("Scale" à page 101) et en mode Global ("Scale (Gamme)" à page 133).

Equal — Correspond à la tonalité standard de la musique occidentale moderne. Cette gamme est composée de 12 demi-tons identiques.

Pure Major — Les accords majeurs sont parfaitement accordés dans la tonalité sélectionnée.

Pure Minor — Les accords mineurs sont parfaitement accordés dans la tonalité sélectionnée.

Arabic — Simule la gamme à quart de tons de la musique arabe. Réglez le paramètre Key comme suit :
C - pour la gamme "rast C/bayati D"
D - pour la gamme "rast D/bayati E"
F - pour la gamme "rast F/bayati G"
G - pour la gamme "rast G/bayati A"
A# - pour la gamme "rast Bb/bayati C"

Pythagorean — Gamme de Pythagore, basée sur les théories musicales du grand philosophe et mathématicien Grec. Particulièrement adaptée pour jouer les mélodies.

Werckmeister — Gamme du tard Baroque et de l'Ere Classique. Accord tempéré très adapté pour la musique du XVIIIème siècle.

Kirnberger — Gamme adaptée au clavecin, développée au XVIIIème siècle.

Slendro — Gamme simulant l'accord gamelan indonésien. L'octave est divisée en 5 notes (C, D, F, G, A). Les notes restantes sont basées sur l'accord standard.

Pelog — Gamme simulant l'accord gamelan indonésien. L'octave est divisée en 7 notes (toutes touches blanches avec la clé = C). Les touches noires sont accordées selon la tonalité standard.

Stretch — Simule la tonalité "stretched" d'un piano acoustique, c'est à dire une clé standard où les notes les plus basses jouent légèrement plus grave et les notes les plus hautes légèrement plus aigu de la tonalité standard.

User — Gamme de l'utilisateur, par ex. une gamme programmée par l'utilisateur pour les modes Style Play, Backing Sequence et Song Play. Vous pouvez sauvegarder la gamme utilisateur dans une Performance, une Style Performance, un STS ou un Song. Vous ne pouvez pas sélectionner une gamme utilisateur en mode Global.

20. CONTRÔLEURS MIDI

Le tableau suivant liste tous les messages de Control Change (Changement de Contrôle), ainsi que leur effet sur les diverses fonctions du Pa50SD.

CC#	CC Name	Pa50SD Function
0	Bank Select	Program selection
1	Mod1 (Y+)	Joystick forward
2	Mod2 (Y-)	Joystick backward
3	Undef. ctl	
4	Foot ctl	
5	Port.time	
6	Data ent.	
7	Volume	Track volume
8	Balance	
9	Undef. ctl	
10	Pan Pot	Track panning
11	Expression	Expression
12	Fx Ctl 1	
13	Fx Ctl 2	
14-15	Undef. ctl	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	Undef. ctl	
Control Change #32-63 are the LSB (Least Significant Bytet) of Control Change #0-31, i.e. the MSB (Most Significant Byte), and are changed according to their MSB counterparts.		
64	Damper	Damper pedal
65	Portamento	
66	Sostenuto	Sostenuto pedal
67	Soft pedal	Soft pedal
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustin level	
71	F.Res.Hp	Filter resonance
72	Release	Release time
73	Attack	Attack time
74	F.CutOff	Filter cutoff (Brilliance)
75	Decay T.	Decay time
76	Lfo1 Sp.	Vibrato speed
77	Lfo1 Dpt	Vibrato depth
78	Lfo1 Dly	Vibrato initial delay
79	FilterEg	
80	Gen.pc.5	
81	Gen.pc.6	
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Port.ctl	
85-90	Undef. ctl	
91	Fx A/C	A/C (reverb) send level
92	Fx 2 ctl	
93	Fx B/D	B/D (modul.) send level
94	Fx 4 ctl	
95	Fx 5 ctl	
96	Data Inc	
97	Data Dec	
98	NRPN Lsb	
99	NRPN Msb	
100	RPN Lsb	
101	RPN Msb	
102-119	Undefined ctl	
120	AllSOff	
121	Res All Ctl	Reset All Controllers
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

MIDI IMPLEMENTATION CHART

KORG Pa50SD
OS Version 1.0 - Jan. 15, 2009

Function		Transmitted	Recognized	Remarks	
Basic Channel	Default	1–16	1–16	Memorized	
	Changed	1–16	1–16		
Mode	Default		3		
	Messages	X	X		
	Altered	***************			
Note Number:		0–127	0–127		
	True Voice	***************	0–127		
Velocity	Note On	O 9n, V=1–127	O 9n, V=1–127		
	Note Off	X V=64	X		
Aftertouch	Poly (Key)	O	O	Sequencer data only	*A
	Mono (Channel)	O	O	Sequencer data only	*A
Pitch Bend		O	O		
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB)	*A
	1, 2	O	O	Modulations	*A
	64	O	O	Damper	*A
	6	O	O	Data Entry MSB	*A
	38	X	O	Data Entry LSB	*A
	7, 11	O	O	Volume, Expression	*A
	10, 91, 93	O	O	Panpot, A/B or C/D FX Block Send	*A
	71, 72, 73	O	O	Harmonic Content, EG time (Release, Attack)	*A
	74, 75	O	O	Brightness, Decay Time	*A
	76, 77, 78	O	O	Vibrato Rate, Depth, Delay	*A
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB)	*A,
	100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB)	*A, 1
	120, 121	X	O	All sounds off, Reset all controllers	*A
Program Change		O 0–127	O 0–127		*A
	True #	***************	0–127		
System Exclusive		O	O		*2
System Common	Song Position	X	X		
	Song Select	X	X		
	Tune	X	X		
System Real Time	Clock	O	O		*3
	Commands	O	O		*3
Aux Messages	Local On/Off	X	X		
	All Notes Off	X	O (123–127)		
	Active Sense	O	O		
	Reset	X	X		
Notes	*A: Sent and received when MIDI Filters In and Out are set to Off in Global mode. *1: LSB, MSB = 00,00: Pitch Bend range, =01,00: Fine Tune, =02,00: Course Tune. *2: Includes Inquiry and Master Volume messages. *3: Transmitted only when the Clock Send parameter (Global page 6) is set to Midi.				

Mode 1:OMNI ON, POLY — Mode 2:OMNI ON, MONO — O: Yes
Mode 3:OMNI OFF, POLY — Mode 4:OMNI OFF, MONO — X: No

6. PARAMÈTRES

Tableau de bord et paramètres des modes opérationnels

Le tableau suivant détaille les paramètres que vous pouvez sauvegarder dans la mémoire en appuyant sur le bouton WRITE dans les divers modes opérationnels et dans les environnements d'édition. Le mode "Seq1+Seq2 Setup" est disponible uniquement à partir de la version OS 3.0.

Page	Paramètres	Performance	Single Touch Setting (STS)	Style Performance	Global	Seq1+Seq2 Setup	Note
Tableau de bord							
–	Master Volume (Curseur)	–	–	–	–	–	
	Acc./Seq Volume (Curseur)	–	–	–	–	–	
	Assignable Slider	–	–	–	√ (fonction)	–	
	Selected Mode	–	–	–	–	–	
	Memory	–	–	–	–	–	
	Bass Inversion	–	–	–	–	–	
	Manual Bass	–	–	–	–	–	
	Split Point	–	–	–	√	–	N'est pas sauvegardé sur carte
	Groove Quantize	–	–	–	–	–	
	Tempo Lock	–	–	–	–	–	
	Single Touch	–	–	–	–	–	
	Selected Style Number	√	–	–	–	–	Paramètre général
	Synchro Start/Stop	–	–	–	–	–	
	Fade In/Out	–	–	–	–	–	
	Style Element (V1, V2, V3, V4, Fill 1/2, Count In, Intro 1/2, Ending 1/2)	√	–	√	–	–	
	Ensemble On/Off	√	√	–	–	–	Paramètres généraux
	Chord Scanning	√	√	–	–	–	
	Keyboard Mode	√	√	–	–	–	
	Style Change	–	–	–	–	–	
	Perf./Program	–	–	–	–	–	
	Program Change	√	√	√	–	–	Pistes individuelles
	Octave Transpose	√	√	√	–	–	
	Master Transpose	√	–	√	–	–	Paramètres généraux
	Tempo	√	–	√	–	–	
	Display Hold	–	–	–	–	–	
Mode Style Play							
Main	Program	√	√	√	–	–	
	Etat Play/Mute	√	√	√	–	–	
1	Volume	√	√	√	–	–	Pistes individuelles
2	Pan	√	√	√	–	–	
3	FX Send Level	√	√	√	–	–	
4	Detune	√	√	√	–	–	
5	Scale Key Note Detune	√ √ √ √	√ √ √ √	– – – –	– – – –	– – – –	Paramètres généraux
6	Pitchbend Sensitivity	√	√	√	–	–	Pistes individuelles
7-8	FX Select (A, B, C, D) Modulating Track B>A (or D>C) Send	√ (A, B, C, D) √ (A/B, C/D) √ (A/B, C/D)	√ (C, D) √ (C/D) √ (C/D)	√ (A, B) √ (A/B) √ (A/B)	– – –	– – –	Paramètres généraux
9-12	FX Parameters (A, B, C, D)	√ (A/B, C/D)	√ (C/D)	√ (A/B)	–	–	
13	Easy Program Edit	√	√	√	–	–	Pistes individuelles
14	Track Mode	√	√	√	–	–	
15	Track Internal/External	√	√	√	–	–	
16	Damper	√	√	√	–	–	
	Expression	√	√	–	–	–	
17	Joystick X Joystick Y	√ √	√ √	– –	– –	– –	Uniquement pistes clavier
18	Dynamic Range	√	√	–	–	–	
19	Ensemble Track Ensemble Type Dynamic Tempo Feedback	√ √ √ √ √	√ √ √ √ √	– – – – –	– – – – –	– – – – –	Paramètres généraux
20	V1-V4 Drum Map	√	–	√	–	–	
	Kick Designation Snare Designation	√ √	– –	√ √	– –	– –	
	Fill 1/2	√	–	√	–	–	
21	Program (Original/On)	√	–	√	–	–	Uniquement les pistes Style, globalement
	Wrap Around	√	–	√	–	–	Uniquement les pistes Style
	Keyboard Range (Original/Off)	√	–	√	–	–	

Page	Paramètres	Performance	Single Touch Setting (STS)	Style Performance	Global	Seq1+Seq2 Setup	Note
22	Pad 1-4 Volume Pan C Send Level D Send Level	√ √ √ √ √	√ √ √ √ √	– – – – –	– – – – –	– – – – –	
23	Pad Lock	–	–	–	√	–	
	Scale Lock	–	–	–	√	–	Paramètres généraux
	Auto Octave Lock	–	–	–	√	–	
	Master Transpose Lock	–	–	–	√	–	
24	Chord Recognition Mode	–	–	–	√	–	
	Scale Mode	–	–	–	√	–	
	Memory Mode	–	–	–	√	–	
	Velocity Control	–	–	–	√	–	
Mode Song Play							
Main	Program	–	–	–	–	–	
	Play/Mute status	–	–	–	–	√	Pistes individuelles
1	Volume	–	–	–	–	–	
2	Pan	–	–	–	–	–	
3	FX Send Level	–	–	–	–	–	
4	FX Select (A, B, C, D) Modulating Track B>A (or D>C) Send	– – –	– – –	– – –	– – –	√ √ √	Paramètres généraux
5-6	FX Parameters (A, B, C, D)	–	–	–	–	√	
7	Track Mode	–	–	–	–	–	Pistes individuelles
8	Track Internal/External	–	–	–	–	√	
9	Jukebox	–	–	–	–	–	Liste sauvegardée sur carte
10	Link Mode	–	–	–	√	–	
	S2 FX Mode	–	–	–	√	–	Paramètres généraux
	Performance FX Mode	–	–	–	√	–	
Mode Song							
	Données du Song	*Voir le tableau “Paramètres Style et Song”*					
Environnement Global Edit							
1	Velocity Curve	–	–	–	√	–	
	Master Tune	–	–	–	√	–	
	Aftertouch Curve	–	–	–	√	–	Paramètres généraux
	Scale Key	– –	– –	– –	√ √	– –	
	Speakers On/Off	–	–	–	–	–	Réglé sur “On” au démarrage
	Metronome Volume	–	–	–	√	–	
2	Master Transpose on … …Style/Realtime tracks …Seq 1/2 …Midi In Scale Transpose Position	 – – – –	 – – – –	 – – – –	 √ √ √ √	 – – – –	Paramètres généraux
3	Pedal/Switch Function	–	–	–	√	–	
	Assignable Slider Function	–	–	–	√	–	
	Damper Polarity	–	–	–	√	–	
	Footswitch Polarity	–	–	–	√	–	
4	MIDI Setup Preset	–	–	–	–	–	
5	Local On/Off	–	–	–	–	–	Réglé sur “On” au démarrage
	Clock	–	–	–	–	–	Réglé sur “Int” au démarrage
	Clock Send	–	–	–	√	–	Paramètres généraux
6	Midi In Channels (1…16)	–	–	–	√	–	Pistes individuelles
7	Chord 1 Channel Chord 2 Channel	– –	– –	– –	√ √	– –	
	Velocity Input	–	–	–	√	–	
8	Upper Octave Lower Octave Octave Transp. on the Midi In	– – –	– – –	– – –	√ √ √	– – –	Paramètres généraux
	Mute In	–	–	–	√	–	
9	Midi In Filters (1…8)	–	–	–	√	–	
10	Midi Out Channels (1…16)	–	–	–	√	–	Pistes individuelles
11	Midi Out Filters (1…8)	–	–	–	√	–	Paramètres généraux
12	Drum Mode Drum Category	– –	– –	– –	√ √	– –	Paramètres généraux
Card Edit Environment							
9	Global Protect	–	–	–	√	–	N’est pas sauvegardé sur carte
	Factory Styles Protect	–	–	–	–	–	Réglé sur “On” au démarrage

Paramètres Style et Song

Le tableau suivant indique les données sauvegardées (de la mémoire sur carte) lors de l'édition d'un style ou d'un morceau.

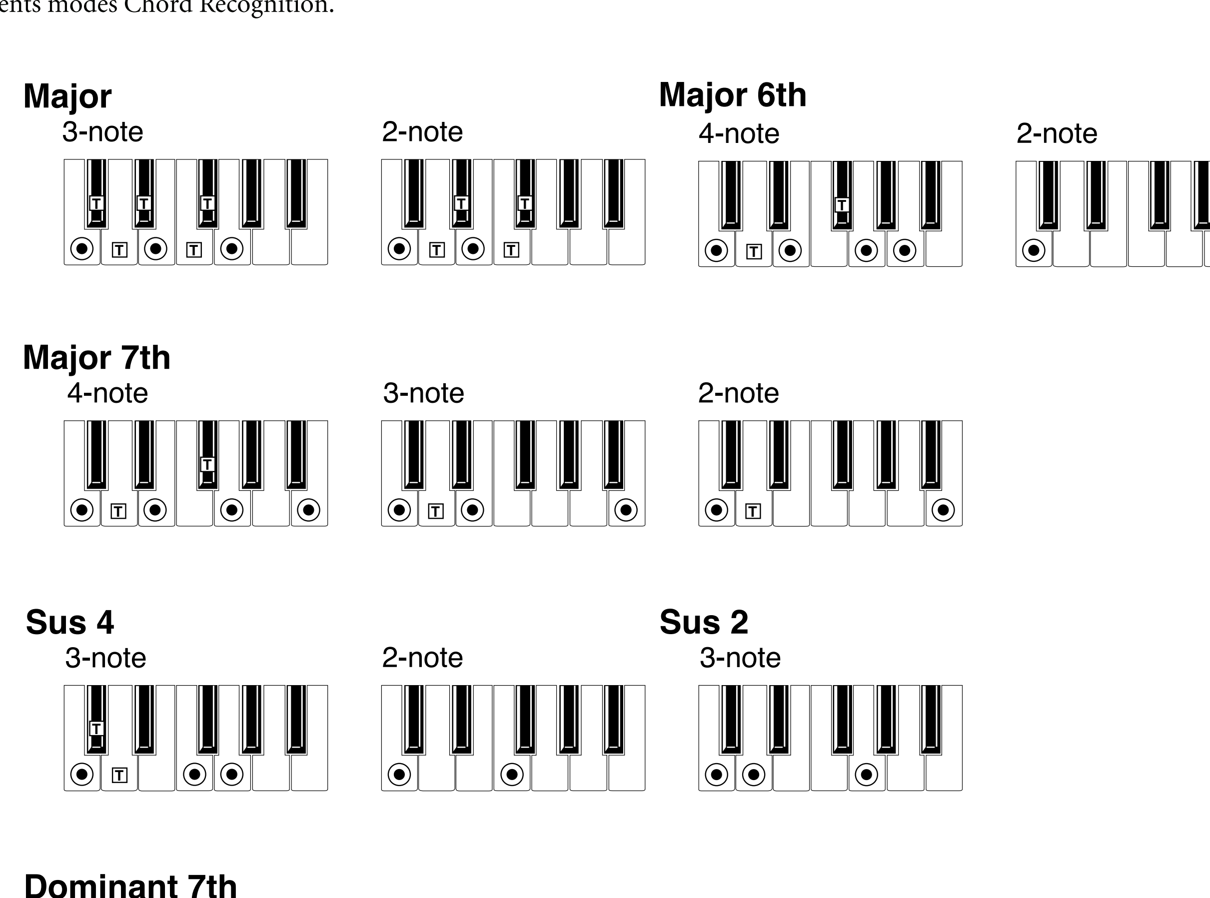
Note : *Lorsque vous sauvegardez un Morceau sur carte sous forme de Fichier Standard MIDI (SMF), tous les paramètres sont convertis en tant que paramètres de piste normaux. Les données exclusives du Pa50SD sont converties sous forme de données SysEx ou Meta-Events, qui seront ignorées si vous lirez le SMF à l'aide d'un clavier ou d'un séquenceur différent.*

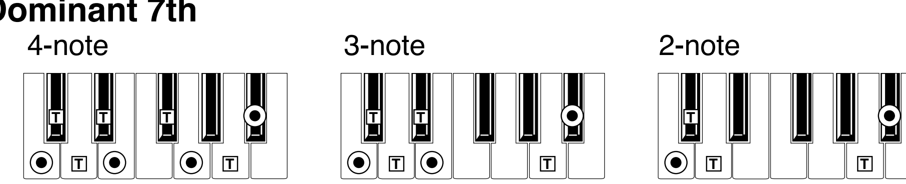
	Style			Morceau (Song)		
Paramètres	**Header**	**Tracks**	**Master Track**	**Header**	**Tracks**	**Master Track**
Volume (GM Master Volume)[a]	–	–	–	√	–	√
Tempo	–	–	–	√	–	√
Meter (Time Signature)	√	–	–	√	–	√
Programs[b]	√	–	–	√	√	–
Note On/Off	–	√	–	–	√	–
Pitch Bend	–	√	–	–	√	–
After Touch	–	–	–	–	√	–
Control Change[c]	–	√	–	–	√	–
Quarter Tone[a] Quarter Tone Reset[a]	– –	– –	– –	– –	– –	√ √
Chord Variation Length	√	–	–	–	–	–
Original Key/Chord	√	–	–	–	–	–
NTT	√	–	–	–	–	–
Expression	√	√	–	√	√	–
Keyboard Range	√	–	–	–	–	–
Chord Variation Table	√	–	–	–	–	–
Retrigger Mode	√	–	–	–	–	–
Tension	√	–	–	–	–	–
Play/Mute status[a]	–	–	–	√	–	–
Master Transpose[a]	–	–	–	√	–	–
Volume	–	–	–	√	√	–
Pan	–	–	–	√	√	–
FX Block[a]	–	–	–	√	–	–
FX Send	–	–	–	√	√	–
Detune	–	–	–	√	√	–
Scale[a] Key Note Detune	– – – –	– – – –	– – – –	√ √ √ √	– – – –	√ √ √ √
Scale Yes/No[a]	–	–	–	√	–	–
Pitch Bend Range	–	–	–	√	√	–
FX Select (A, B, C, D)[a]	–	–	–	√	–	√
Modulation Track[a]	–	–	–	√	–	–
FX Feedback Send (B>A or D>C)[a]	–	–	–	√	–	√
FX Parameters (A, B, C, D)	–	–	–	√	–	–
Easy Program Edit	–	–	–	√	√	–
Track Mode[a]	–	–	–	√	–	–
Internal/External Mode	–	–	–	–	–	–

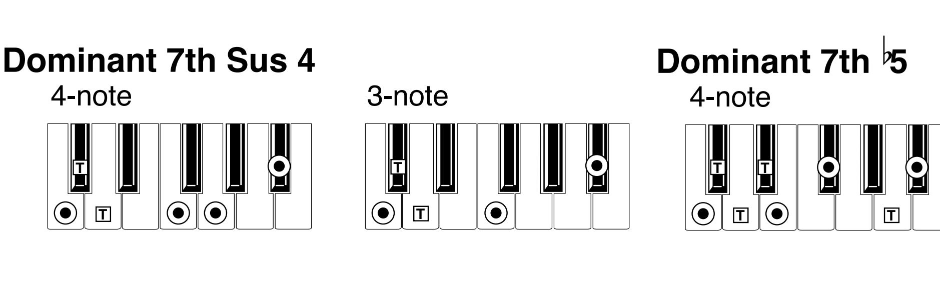
(a) Sauvegardé sous forme de données SysEx.
(b) Pour utiliser ce Program dans un Style, le paramètre "Prog" doit être réglé sur "Orig" en mode Style Play. Voir "Prog (Program)" a pagina 53.
(c) Les messages de Control Change ne sont pas tous acceptés par les Styles. Voir les informations détaillées dans "Liste des événements enregistrés" a pagina 58.

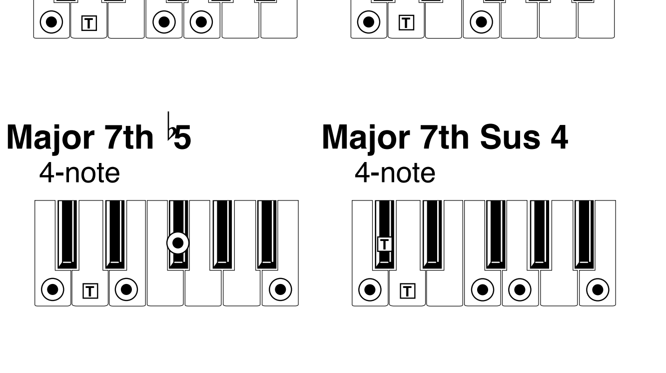
7. ACCORDS RECONNUS

Les pages suivantes détaillent les accords les plus importants reconnus par le Pa50SD Korg lorsque le mode Chord Recognition est réglé sur Fingered 2 (voir “Chord Recognition Mode” à page 54). Les accords reconnus peuvent varier en fonction des différents modes Chord Recognition.







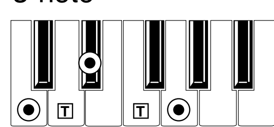




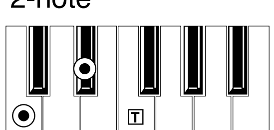


Minor

3-note

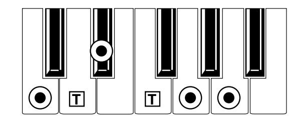


2-note



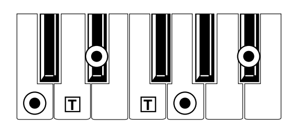
Minor 6th

4-note



Minor 7th

4-note

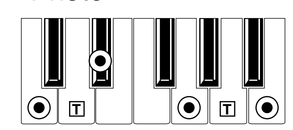


3-note

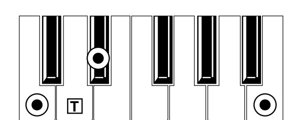


Minor-Major 7th

4-note

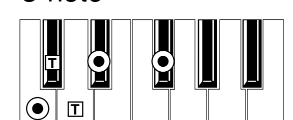


3-note



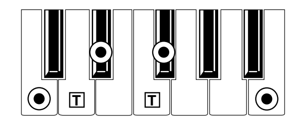
Diminished

3-note



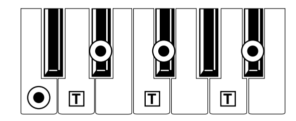
Diminished Major 7th

4-note



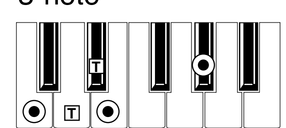
Minor 7th ♭5

4-note



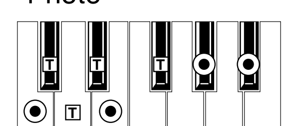
Augmented

3-note



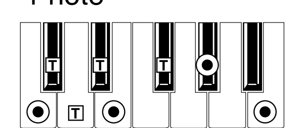
Augmented 7th

4-note



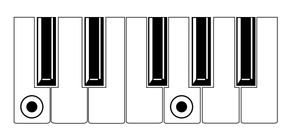
Augmented Major 7th

4-note



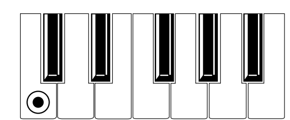
No 3rd

2-note



No 3rd, no 5th

1-note




= constituent notes of the chord

T = can be used as tension

8. MESSAGES D’ERREUR & PROBLÈMES

MESSAGES D’ERREUR

Le Pa50SD utilise plusieurs messages pour communiquer avec vous . La liste des messages est la suivante :
Les messages peuvent être de deux types :

- Attendant votre confirmation (Yes/oui – No/non). Appuyez sur ENTER/YES pour continuer et sur EXIT/NO pour arrêter l’opération.
- Révélant une erreur ou un échec. Appuyez sur n’importe quel bouton de la face avant.

Général

Another Command Is Running (Press Exit)
Vous ne pouvez pas lancer une commande tant qu’une autre n’est pas terminée.

Are you sure? (Yes – No)
C’est une confirmation qui est affichée avant la plupart des opérations. Appuyez sur ENTER/YES pour confirmer, sur EXIT/NO pour quitter.

Generic error
Une erreur non définie est survenue.

Record Aborted
La mémoire est insuffisante pour les modes Style Record, Song Record ou Backing Sequencer Record.

Style Play

Style Select Fails
Le Pa50SD n’est pas en mesure de compléter l’opération.

Style Record

Arranger is Running! (Press Exit)
En mode Style Record, ce message est affiché lorsque vous essayez de sélectionner une piste différente ou d’effectuer une opération d’édition avec l’Arrangeur qui fonctionne.

Low memory!
La taille de mémoire de SSD (l'emplacement où les User Styles sont stockés) est très réduite. Quitter le mode Record, charger des banques de Styles plus petites avant d'entrer de nouveau en mode Record.

Style Copy Failed (Press Exit)
Le Pa50SD n’est pas en mesure de compléter l’opération Copy.

Style Delete Failed (Press Exit)
Le Pa50SD n’est pas en mesure de compléter l’opération Delete.

Style Save Failed (Press Exit)
Le Pa50SD n’est pas en mesure de compléter l’opération Save.

SMF Import Failed! (Press Exit)
La fonction Import SMF a détecté une erreur de lecture du Fichier Standard MIDI. Le fichier est peut-être endommagé.

Mode Backing Sequence

Too Many Styles! (Press Exit)
Vous avez enregistré le nombre maximum de Styles autorisés (de 10 à 15 Styles, en fonction de la mémoire).

Song Play

Cannot Load JBX File to Seq 2 (Press Exit)
Vous ne pouvez pas charger un fichier Jukebox (JBX) dans le Séquenceur 2. Les fichiers Jukebox peuvent être chargés uniquement dans le Séquenceur 1.

Juke Box List Empty! (Press Exit)
Vous avez essayé de lancer la reproduction d’une liste Jukebox, mais la liste est vide. Introduisez des Morceaux dans la liste.

Juke Box List Full! (Press Exit)
La liste Jukebox peut contenir au maximum 127 Morceaux. Vous avez essayé d’en ajouter un de trop.

Save Song List: Insert Card and Press Enter
Vous sauvegardez une liste de morceaux. Insérez une carte et appuyez sur ENTER.

Save JBX List: Insert Card and Press Enter
Vous sauvegardez une liste de morceaux sous forme de fichier JBX. Insérez une carte et appuyez sur ENTER.

Wait Please
Vous avez essayé de charger un fichier mais le Pa50SD est en train d’en charger un autre.

Song

Too Many Events
Vous avez essayé de copier trop d’événement sur le même tick.

Out of Memory!
La taille de mémoire limite disponible pour un Morceau (300Ko) a été atteinte.

Incompatible Meter
Vous avez essayé de copier une piste sur une piste dont la métrique est différente.

Sequencer is Running! (Press Exit)
En mode Song Record, ce message est affiché lorsque vous essayez de sélectionner une piste différente ou d’éxécuter une opération d’édition avec le Séquenceur en fonctionnement.

Modes Song Play et Song

Cannot load Jukebox file on Seq.2
Vous ne pouvez charger un fichier Jukebox que sur le Séquenceur 1.

Damaged Standard Midi File
Le Fichier Standard MIDI que vous essayez de charger est endommagé et ne peut pas être reproduit.

Jukebox list is empty
Vous essayez de supprimer un Morceau dans une liste Jukebox vide ou de sauvegarder une liste Jukebox vide.

Jukebox list is full

La liste Jukebox contient déjà 127 Morceaux.

Not a Standard Midi File

Le fichier sélectionné n'est pas un Fichier Standard MIDI File et ne peut pas être reproduit. Sélectionnez un fichier ".MID" ou ".KAR". Le Pa50SD reproduit les Fichiers Standard MIDI sauvegardés sous format 0 et 1.

Standard Midi File format 2

Vous avez essayé de lire un Fichier Format 2 Standard MIDI. Le Pa50SD ne peut pas reproduire ce type de fichiers. Sélectionnez des Fichiers Standard MIDI sauvegardés sous format 0 et 1.

Program

Overwrite Program? (Enter/Exit)

Vous êtes en train d'essayer de sauvegarder un Program dans un emplacement de mémoire déjà occupé par un autre Program. Appuyez sur ENTER pour remplacer le Program antérieur par le nouveau ou sur EXIT pour quitter.

Mode Card

Can't Read Card! (Press Exit)

La carte est probablement endommagée. Réessayez. Si le message apparaît à nouveau, essayez avec une autre carte.

Can't Read File! (Press Exit)

Le fichier que vous essayez de charger, copier, effacer ou renommer est endommagé ou a un volume nul (0Ko) et est donc illisible. Si ce message apparaît durant une opération "New Dir", il indique que la carte pose problème. Essayez de charger un fichier d'une autre carte.

Copy Failed! (Press Exit)

Une erreur s'est vérifiée pendant l'opération Copy. L'opération Copy est échouée.

Copy: Invalid Destination (Press Exit)

Vous essayez de copier un fichier ordinaire dans un répertoire ".SET".

Corrupted Style Perf. Save it again

La Style Performance est endommagée. Sauvegardez-la de nouveau en appuyant sur WRITE et sélectionnez l'option "Current Style".

Delete all data – Continue? (Enter/Exit)

Le formatage efface toutes les données de la carte. Avant de procéder, vérifiez que vous possédez une copie de ces données, si vous désirez les conservez.

Delete Destin. Files Failed! (Press Exit)

Le fichier que vous essayez de remplacer par une nouvelle version ne peut pas être supprimé.

Destination File Exists (Press Exit)

Le fichier que vous essayez de copier existe déjà dans le dispositif cible.

Directory Full (Press Exit)

Vous avez atteint le nombre maximum de dossiers au niveau principal de la carte sélectionnée. Effacez certains dossiers ou changez de carte.

Directory Not Empty (Press Exit)

Vous avez essayé de supprimer un répertoire contenant encore des fichiers. Il faut d'abord effacer les fichiers du répertoire pour ensuite pouvoir supprimer le répertoire même.

Directory not found (Press Exit)

Le dossier ne se trouve pas sur la carte. Vous avez probablement changé de carte avant de terminer vos opérations. Insérez à nouveau la carte et réessayez.

Card Full (Press Exit)

La carte est pleine. Effacez des fichiers superflus ou changez de carte puis réessayez.

Card not empty! (Sh+Enter to Format)

Durant l'archivage, vous avez inséré une carte contenant des données. Remplacez-la par une carte vide ou appuyez sur SHIFT+ENTER pour lancer le formatage de la carte.

Card write-protected

La carte est protégée contre l'écriture. Fermez l'orifice en faisant glisser l'onglet de protection. Vérifiez qu'elle ne contient pas de données auxquelles vous tenez. Si c'est le cas, changez de carte.

Erase Failed! (Press Exit)

Une erreur s'est vérifiée pendant l'opération Erase. L'opération Erase est échouée.

Error while converting (Press Exit)

Lors du chargement de données de la série Korg i, des erreurs se sont vérifiées. Probablement le fichier original est endommagé ou sa structure est trop différente des données de la série Pa.

Error while formatting medium

Une erreur s'est produite durant le formatage de la carte. Le formatage a été annulé. Réessayez. Changez éventuellement de carte et recommencez.

Error while Writing! (Press Exit)

Une erreur s'est produite durant la sauvegarde sur la carte. La procédure a été annulée. Changez de support et recommencez.

Existing Files Not Copied (Press Exit)

Après une opération Copy (avec Overwrite non sélectionné), tous les fichiers ayant le même nom n'ont pas été copiés.

Factory Styles Protected! (Press Exit)

Le fichier ".SET" que vous venez de charger contient des banques de Styles d'usine. Du fait que le paramètre de protection des Styles d'usine était activé, les banques de Styles d'usine n'ont pas été chargées. (Voir "Factory Style Protect" à la page 150).

Fast Format Failed. Full Format? (Enter/Exit)

La procédure Fast Format est échouée. Appuyez sur ENTER pour passer à la procédure Full Format (plus lente).

File Is Protected (Press Exit)

Vous avez essayé de sauvegarder sur un fichier de seule lecture ou sur un fichier de système. Le Pa50SD ne peut pas écrire sur ce type de fichiers. Si vous désirez écrire sur ce type de fichier, vous devez en modifier les propriétés à l'aide d'un ordinateur et ensuite essayer de nouveau. Voir le mode d'emploi de l'ordinateur.

File/Dir Already Existing (Press Exit)

Vous avez essayé d'effectuer une opération REname ou New Dir, mais vous avez utilisé un nom déjà existant. Modifiez le nom.

File in Use (Press Exit)
Le fichier que vous voulez supprimer est utilisé par une autre opération. Attendez la fin de l'opération et essayez de nouveau.

Files in Use Not Deleted (Press Exit)
Ce message est affiché pendant une opération Erase. Les fichiers utilisés par d'autres opérations n'ont pas été supprimés.

Files in use have not been overwritten
Ce message est affiché pendant une opération Copy prévoyant une opération Overwrite. Les fichiers utilisés par d'autres opérations n'ont pas été copiés.

File not found (Press Exit)
Le fichier ne se trouve pas sur le support sélectionné. Vous avez probablement changé de carte avant de terminer vos opérations. Insérez à nouveau la carte et réessayez.

Format Completed (Press Exit)
Le formatage est terminé.

Format aborted (Press Exit)
L'opération de formatage est échouée.

Format failed! (Press Exit)
Une erreur s'est vérifiée pendant l'opération Format. Le formatage est échoué.

Illegal name (Press Exit)
Ce type de nom n'est pas accepté par les instruments de la série Pa.

Insert an SD card and press Enter
Lorsque vous archivez le système d'exploitation (voyez "Save OS" à la page 149) ou les données d'usine (voyez "Backup Data" à la page 149), le Pa50SD vous demande d'insérer une carte.

Invalid Copy Parameter (Press Exit)
L'opération Copy n'est pas possible. Etes-vous en train de sauvegarder le fichier sur lui-même ou de copier des répertoires cachés ?

Load Failed! (Press Exit)
Echec de l'opération Load (chargement). Essayez de nouveau avec le même fichier ou avec un fichier différent.

Make New Dir Failed! (Press Exit)
Une erreur s'est produite durant la création d'un nouveau dossier.

Media Write-Protected (Press Exit)
La carte est protégée physiquement. Coupez la protection puis réessayez.

Memory full
Ce message est affiché en mode Backing Sequence, lorsque la mémoire disponible pour l'enregistrement des Morceaux est pleine.

No Card/Unformatted. (Sh+Enter to Format)
Soit il n'y a pas de carte dans le lecteur, soit la carte n'est pas formatée. Insérez une carte et réessayez ou appuyez sur SHIFT+ENTER pour lancer le formatage de la carte.

Not a Pa-series or Corrupted File
Le fichier que vous essayez de charger n'est pas compatible avec le Pa50SD.

Not Enough Space on Media
Il n'y a plus de place pour charger, sauvegarder ou copier des données. L'opération est annulée. Changez de carte et utilisez une carte vide pour sauvegarder vos données. Si ce message apparaît durant le chargement, la mémoire interne SSD (Solid State Disk) est pleine.

Nothing to Rename (Press Exit)
Il n'y a aucun paramètre à renommer.

Overwrite Existing File? (Yes/No)
Vous êtes en train d'écrire des données sur un répertoire ".SET" ou sur un fichier du type ".MID" ou ".JBX" déjà présents sur le dispositif de sauvegarde.

Overwrite on Backup? (Yes/No)
Appuyez sur ENTER/YES pour remplacer les fichiers identifiés par le même nom sur le dispositif cible, ou appuyez sur EXIT/NO pour ne pas remplacer les fichiers déjà présents.

Overwrite on Copy? (Yes/No)
Appuyez sur ENTER/YES pour remplacer les fichiers identifiés par le même nom sur le dispositif cible. Appuyez sur EXIT/NO pour ne pas remplacer les fichiers déjà présents. Les fichiers qui ne sont pas encore sur carte sont toujours copiés.

Overwrite Protected Files? (Enter/Exit)
Les fichiers protégés en écriture ne peuvent généralement pas être remplacés par des nouveaux. En appuyant sur ENTER, vous pouvez le faire pendant cette opération.

Rename: Invalid Name (Press Exit)
Vous ne pouvez pas utiliser le nom que vous avez saisi. Essayez de nouveau et saisissez un nom différent.

Rename: New Name Must Be a \".SET
Vous ne pouvez pas modifier l'extension d'un répertoire ".SET".

Rename Failed! (Press Exit)
Une erreur s'est vérifiée pendant l'opération Rename. L'opération Rename est échouée.

Save failed
Une erreur s'est vérifiée pendant l'opération Save. L'opération de Sauvegarde est échouée.

Some Files Missing (Press Exit)
Ce message est affiché à la fin d'une opération Restore. Il manque des fichiers user, mais ceci n'endommages pas l'intégrité des données d'usine.

Unit Not Found (Press Exit)
Vous avez essayé d'accéder à un dispositif de sauvegarde dont votre instrument n'est pas doté.

Unformatted medium
Vous avez choisi une carte non encore formatée ou ayant un format non reconnu par le Pa50SD. Formatez le support avec la commande "Format" (voyez "Page 5 – 'Format'" à la page 148).

Wait
Le Pa50SD accède à la carte.

PREMIERS SECOURS EN CAS DE PETITS PROBLÈMES

Problème	Solution	Page
Problèmes généraux		
L'instrument ne se met pas sous tension	Vérifiez (1) si le cordon d'alimentation est connecté au secteur, (2) si le cordon d'alimentation est connecté à la borne en face arrière sur l'instrument, (3) et qu'il n'est pas endommagé, (4) qu'il n'y a pas de panne de courant.	
	L'interrupteur Power est-il réglé à ON?	
	Si l'instrument ne fonctionne toujours pas, contactez le Service d'Assistance Agréé KORG le plus proche.	
L'instrument reste muet	Est-ce qu'un connecteur est connecté à la borne PHONES? Ceci désactive les amplis internes.	10
	Vérifiez les connexions de votre ampli ou de votre table de mixage.	23
	Vérifiez que tous les composants du système d'amplification sont sous tension.	
	La position du curseur MASTER VOLUME ou ASSIGNABLE SLIDER du Pa50SD est-elle différente de "0"?	13
	Le paramètre Local est-il réglé à Off? Le régler à On.	135
	Le paramètre Speaker est-il réglé à Off? Le régler à On.	133
	La valeur du paramètre Attack est-elle trop élevée? La régler à une valeur moindre afin que le son puisse démarrer plus rapidement. Le paramètre Volume est-il trop bas? Le régler à des valeurs supérieures.	49 49
Les notes graves ne jouent pas	Lorsque le bouton SPLIT est allumé, le clavier est partagé en deux: Lower (notes graves, en dessous du point de partage) et Upper (notes aiguës, au-dessus du point de partage). La piste Lower est-elle coupée? Activez-la.	26
Les sons sont incorrects	Utilisez-vous des banques USER contenant des données modifiées ? Chargez les données correctes pour le Morceau ou le Style que vous désirez reproduire.	141
	Avez-vous modifier un Drum Kits USER? Chargez les Drum Kits appropriés.	141
	Est-ce que les Styles ou les Performances ont été modifiés? Chargez les données appropriées (Styles ou Performances).	141
Les notes jouées ne s'arrêtent plus	Vérifiez la polarité de l'interrupteur au pied.	134
Le Style ou le Morceau sélectionné ne démarre pas	Vérifiez si le paramètre Clock est réglé à Int. Si vous utilisez le MIDI Clock d'un autre dispositif, le paramètre MIDI Clock doit être réglé à MIDI et vérifiez si le dispositif externe transmet des données de MIDI Clock.	135
L'instrument n'exécute pas les données reçues via MIDI	Vérifiez la connexion de tous les câbles MIDI.	23
	Vérifiez si le dispositif externe transmet sur des canaux MIDI que le Pa50SD est en mesure de recevoir.	50 82
	Vérifiez si les Filtres MIDI IN du Pa50SD empêchent la réception des messages.	136
Certains sons de batterie ne jouent pas correctement	Vérifiez si Percussion et Drum Track sont réglés à Drum Mode et si une transposition est appliquée sur le dispositif externe.	50 82
Lors de la reproduction de certains instruments de batterie, on entend des "clicks"	Cela fait partie du son, aucun problème.	
Après avoir sélectionné une Performance, un Style ou un STS, on entend un bruit de fond	La Performance, le Style ou le STS rappelés prévoient l'effet "15 Analog Record" qui simule le bruit des vieux disques en vynil.	
Problèmes liés aux cartes		
Impossible de formater une carte	Avez-vous inséré la carte correctement?	138
Impossible de sauvegarder des données sur une carte	La carte est-elle formatée?	148
	Avez-vous inséré la carte correctement?	138
Impossible de charger des données d'une carte	Avez-vous inséré la carte correctement?	138
	La carte contient-elle des données compatibles avec le Pa50SD?	139

9. SPÉCIFICATIONS

Modèle : KORG Pa50SD	
Clavier	61 touches dotées de vélocité.
Système opérationnel	Korg OPOS (Objective Portable Operating System). Multitâche, fonction de chargement disponible en jouant. Mise à jour à partir d'une carte SD.
Ecran	LCD rétro-éclairé
Sauvegarde données	Mémoire interne 8Mo (équivalant à 20Mo) 'Solid State Disk' (SSD), lecteur de carte SD/MMC.
Système de génération du son	Korg HI - Hyper Integrated.
Polyphonie	62 voix, 62 oscillateurs. Filtres avec résonance.
Multitimbre	40 pistes (2 x 16 Séquenceurs, 4 pistes clavier, 4 Pads)
Mémoire sons	32 Mo de PCM ROM, avec Stéréo Piano.
Programs (sons)	>600 (Single Oscillator, Double Oscillator et Drum Programs), y inclus Stéréo Piano et GM Level 2-Programs compatibles. 32 Drum Kits, 128 User Programs, 32 User Drum Kits. Edition complète et facilitée des Programs.
Effets	4 systèmes multi-effets numériques stéréo (avec chacun 89 types d'effets).
Performances	160 Realtime Performance mémoires, >200 Styles Performances avec 4 Single Touch Setting chaque
Styles	304 Styles résidants dans la mémoire Solid State Disk, librement programmables. 8 pistes de Style, 4 Single Touch Settings pour chaque Style, 48 User Styles, Style Performances et Single Touch Settings programmables. Fonction de lecture directe sur carte. Compatible avec les précédents Styles de la Série i. Style Record avec fonctions d'édition (Edit), Step Edit, Event Edit.
Single Touch Settings (STS)	4 × 304 (memorisés dans les pistes clavier)
Contrôles du Style	4 Variations, 2 Fills, 2 Intros, 2 Endings, Counter In/ Break, Synchro Start/Stop, Tap Tempo/Reset, Fade In/Out, Bass Inversion, Manual Bass, Tempo Lock, Memory, Accompaniment Volume, Accompaniment Mute, Drum Mapping, Snare & Kick Designation, Single Touch.
Contrôles génèraux	Master Volume, Ensemble, Octave Transpose, Master Transpose, Split Point, Style Change, Tracks Volume, Quarter of Tone (fonction de pédale), Assignable Slider, Joystick, Dial.
Pads	4 Assignable Pads + bouton Stop
Song Play	XDS* Crossfade Dual Sequencer player - 2 Séquenceurs avec Start/Stop séparés, Pause, Contrôles << (En arrière) et >> (En avant). Contrôle Balance. Textes affichés à l'écran. Fonction Jukebox. SMF Direct Player (formats 0 et 1).
Song / Backing Sequence	Fonction Easy Record. Séquenceur complet de toutes les fonctions. 16 pistes. Format original SMF .
Pédales	Damper, Assignable (continue, au pied)
Contrôleurs en temps réel	Manette (pitch + modulation), curseur Assignable, Pads
MIDI	Bornes IN, OUT, THRU. Affectation individuelle des pistes. Fonctions Auto-setup (MIDI Setup)
Entrées Audio	2 × In, Impédance Line
Sorties Outputs	Left/Mono, Right
Amplificateur principal	Amplificateur numérique 2 × 15 Watt
Haut-parleurs	2 × 10 haut-parleurs côniques (bass-reflex box). Contrôle automatique Auto Loudness.
Consommation	26 Watt
Dimensions	L: 1054mm / 41.5", P: 393mm / 15.5", H: 150mm / 5.9" (sans pupitre)
Poids	11.25 kg (24.8 lbs)
Accessoires	Mode d'emploi, Câble de puissance AC, Pupitre
Options	Contrôleur EXP-2 Foot, XVP-10 Exp/Volume Pedal, PS-1 Footswitch, DS-1H Damper Pedal

* En attente du brevet

10. INDEX

W

UNIQUEMENT POUR LA FRANCE

ONLY FOR FRANCE

✂ ....

EXEMPLAIRE DE GARANTIE A RETOURNER A
GAFFAREL MUSIQUE B.P. 435   95005 CERGY PONTOISE

NOM :______________________________ PRENOM :________________________

ADRESSE :____

Code Postal :__________ VILLE :______________________________________

DATE D'ACHAT :___________

REFERENCE :_____________

N° DE SERIE :____________

CACHET DU MAGASIN

KORG

Address
KORG ITALY SpA
Via Cagiata, 85
I-60027 Osimo (An)
Italy

Web
www.korgpa.com
www.korg.co.jp
www.korg.com
www.korg.co.uk